
2007年 总第236期
零售5元
大众软件®
半月刊
Popsoft
www　　　　.cn
03
幻想三国志3
在命运交错的洪流之中
你是我唯一的眷恋
8 跨向Hi-Fi的门槛 ——乐之邦PC解码器、声卡
23 大机器停转之日
39 新春的免费午餐 ——常用软件的免费解决方案
108 《魔法门之英雄无敌Ⅴ——命运之锤》战役攻略
ISSN 1007-0060
03>
幻想三国志3网站专区：http://fs3.ccnec.com
幻想三国志3手机专区：http://fs3.ccnec.com/wap
宇峻奥汀 科技股份有限公司
CNEC 网元网



XY2.163.com
大話西遊II ONLINE
仙器传说
第八资料片
大话最新资料片《仙器传说》震撼出鞘
绝世仙器 锋芒必争
看杂志 得惊喜
为了答谢广大用户，网易公司特准备了神秘的精美礼品进行抽奖赠送！只需登录：
http://nie.163.com/66
并输入验证码：019，您将有机会获得意外惊喜喔！
網易 NetEase
www·163·com
网易互动娱乐
广州网易互动娱乐有限公司
客服电话：020－83918161 客服信箱：gm01a@service.netease.com
传真：020－85546362 客服专区网址：http://xy2.cs.nie.163.com

快登录www.iamwo.com，如一分钟让你绝对动心，送你6个蛙币。

是这个Jay，不是那个!!!

你到底要娶哪个???

Jiy



WO@信箱

直通明星、喜欢广告费、
绝无垃圾的沟通革命

- 明星大家庭 为偶像拼地位的fans标尺
- 资讯中心 浅阅读世界的最佳方式
- 服务入口 绑定需求的快捷途径

CONTENTS 目录

2007年第03期 总第236期

03 2007 本期推荐

新品初评

钢铁之翼



——明基MusiQ个人音频播放器

由“五月天”乐队的主唱阿信设计的产品，倔强而又才华横溢的他会赋予它什么样的特征……

网络时代

网事2006

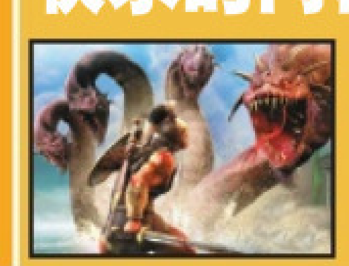


——论坛上的都市夜奇谈

作为幕后黑手之一的某人，习惯性地将发生的一切忠实记录了下来，包括那些口水和八卦……

锋利的盾

快乐的门槛

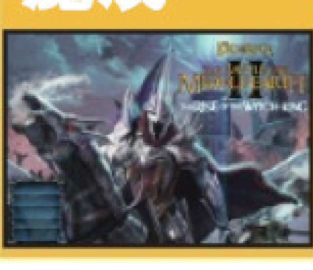


——2006年RPG启示录

2006年，各有重量级大作推出的欧美和国产RPG，会带给我们什么样的启示呢？

攻城略地

魔戒



——中土之战2 巫妖王的崛起

化身索伦魔王麾下九大戒灵之首向人类王国宣战。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 杨旸 何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 张宇 李刚 王槊
本期责编 李卓
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任） 李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135623
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-1602
传　　真 010-88135614

平面设计 祁津忆 平龙飞 汤瑛
印　　刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂 北京盛通彩色印刷有限公司

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2007年02月01日
零 售 价 人 民 币 5.00元 港 币 20.00元 美 元 4.95元 新加坡元 9.00元


GUILD WARS
一战成名
千变万化的技能组合搭配
越来越多的个性化职业由你创造
越配越精彩！
八种职业、一千多个技能、上万种职业技能组合，由你自己选择搭配，
创建独特的职业技能。谁都有机会创造风靡华夏的“武林秘籍”！
gw.the9.com
Guild Wars®、Guild Wars Factions和所有相关的标志和设计，以及NCsoft®、内嵌的NC标志和所有相关的标志和设计都是NCsoft的商标或注册商标，版权为ArenaNet所有，保留有所有权力。
the9 第九城市
NCSOFT
ARENANET

编辑部报告

人民游戏时代的到来

2007年来临之际，人民网推出的“人民游戏平台”正式上线了。人民网于2007年重磅推出的“人民游戏平台”包括：1儿童拼图、2保皇、3够级、4三五反、5斗地主、6升级、7麻将、8拱猪、9把一、10象棋、11五子棋、12军旗、13围棋、14台球、15连连看等在内的近20款游戏，该平台将建成为老少皆宜的棋牌游戏平台。

人民网，是《人民日报》建设的以新闻为主的大型网上信息发布平台，也是互联网上最大的中文和多语种新闻网站之一，是国家重点新闻网站。“权威性、大众化、公信力”一直是人民网的定位，在网民中树立起了“权威媒体、大众网站”的形象。人民网推出“人民游戏平台”绝不是又增添一个游戏网站这么简单，这充分说明网络游戏在人们生活中已经成为不可或缺的重要元素，它已经得到了国家的高度重视和关注；网络游戏不再是某些人口中的电子海洛因，也不应是某些人大肆挞伐以此进行个人炒作的工具；它是人民不可缺少的精神生活，也是我国精神文明建设的重要组成部分。借用网友的一句话“人民网除了把握舆论导向更要把握游戏导向。”在“人民游戏平台”上，他们的游戏介绍也充分显示出这一点：让孩子认识我们的祖国——中国地图拼图游戏；楚汉之争，汉家天下——从中国象棋中体味历史！苦不苦，想想农民斗地主——忘记过去就是背叛！三反五反——建国初期的艰难历程！升级——人生路上的期盼！

2007年1月1日，人民游戏时代终于来了。

King@popsoft.com.cn
完成于人民游戏平台

下期预告

新品初评： 戴尔XPS M1710笔记本电脑
实用软件： 升级到Vista的价值研究
前线地带： 仙剑奇侠传四连续报道2
攻城略地： 彩虹六号——维加斯

★幸运读者获奖名单★

读者回函卡幸运读者

奖品为《洋话连篇》软件1套及《大航海Ⅱ》徽章1个

江西 田 聪	江苏 吴盛兴	北京 孟少睿
甘肃 王子砚	河南 张晓雨	天津 李河川
湖南 宋海涛	广西 伍明弘	浙江 郭 扬
辽宁 沈文怡	山东 温 润	
安徽 朱远帆	广东 赵亚初	
贵州 巩筑黔	四川 张俊飞	



TOP TEN网投幸运读者

奖品为《洋话连篇》软件1套

山西 王 川	天津 崔剑平
天津 任 杰	江苏 陈业欣
北京 邓 硕	天津 赵光明
北京 范清娟	广东 吴 哲
河北 王 洋	天津 赵秀荣
甘肃 王彦博	



（网投地址：www.popsoft.com.cn）

跨向Hi-Fi的门槛
——乐之邦PC解码器、声卡

■晶合实验室 壹分

厂商：乐之邦（DIYEDEN） 上市状态：已上市
售价：1280元（解码器）/175元（红箭5.1）/155元（红箭LT）
附件（解码器）：说明书/电源线/光纤/质保卡 咨询电话：010-82711742
推荐：SVDAC05解码器适合追求音质的用户，红箭声卡则适合追求性价比的用户

四年前，乐之邦（DIYEDEN）推出了自己的第一代面向PC音频用户的解码器产品——SVDAC01系列和长征，以及基于威盛（VIA）ENVY24系列芯片的第一代声卡——轩辕和莫邪系列，本刊“硬件评析”栏目曾就其全线产品做过一次综合性的评测（详见本刊2006年第11期“硬件评析”栏目）。时至今日，乐之邦在PC音频领域已取得了一定的认可，而其产品线也有新的发展，推出了第三代解码器和面向中低端市场的红箭系列声卡，并且第一时间将全新的SVDAC05解码器送到本刊编辑部，同时还搭配了红箭5.1、红箭LT声卡作为数字信号源。

SVDAC05解码器

从外观上看，SVDAC05明显比乐之邦过去的解码器产品更加小巧，正面投影面积与一本32开的书差不多，对于用户而言摆放更加方便。产品外壳依旧采用了纯金属材质，可以屏蔽外界电磁波的干扰，并减少内部电磁波的泄露。前面板的控制区也有较大的改变，由于SVDAC05使用ATMEL生产的MEGA48芯片进行整机状态控制，首次提供了比较直观的液晶显示屏和按键式操控方式，可实时显示输入信号采样频率和当前输出音量。用户可以通过控制菜单切换输入/输出方式、数字化的调节音量，并且SVDAC05能够自动保存用户设置。从操控上来讲比过去的产品有所提高，使用更加方便，尤其是在音量控制方面，这种控制方式要比传统的电位器噪音低、寿命长。但是在运用新的操控方式上却也存在一些不成熟的地方，比如切换输入/输出方式等操作需要进入多级菜单才能完成，按键的手感和外观设计较差等，说明在产品的人性化方面乐之邦的经验还有所欠缺。



数字化的操控方式比过去更加直观

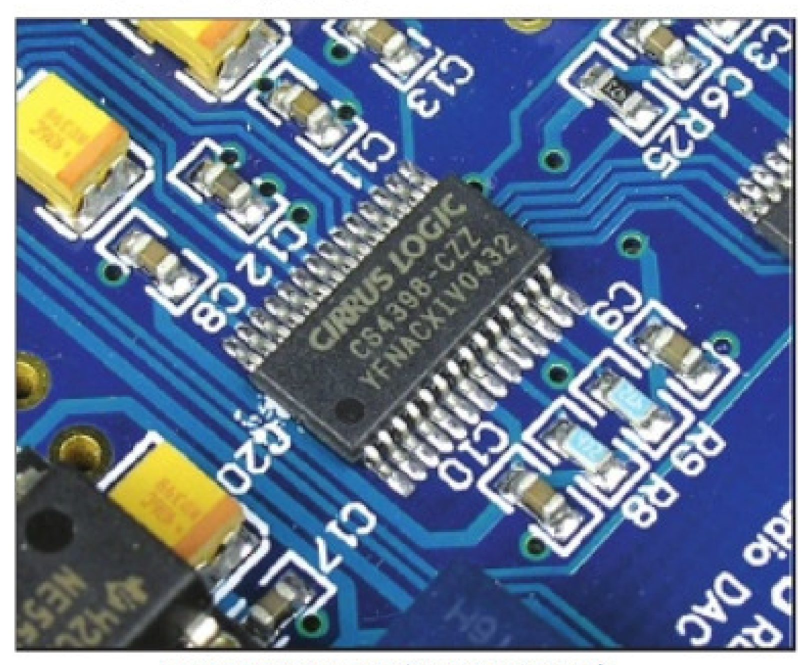
放弃过去的“堆料”设计，SVDAC05的内部设计更加科学

从产品内部来看，SVDAC05延续了乐之邦一贯良好的做工品质，相比过去SVDAC01 Pro中不惜成本的“堆料”，SVDAC05在用料方面则要显得更加科学合理，除了电源电路外，其他的部位均采用了大量的贴片元件。贴片元件可以减少电路中的分布电容和电感，较短的针脚从某种程度上可以缩短了信号路径，理论上讲对减轻信号失真和保证信号的完整性有一定的帮助。另外SVDAC05还具备开关机冲击噪音消除和多级EMI干扰消除和ESD保护电路。



多级EMI干扰消除和ESD保护电路

SVDAC05的解码芯片（DAC）采用Cirrus Logic CS4398，作为Cirrus Logic的旗舰级解码芯片，CS4398的信噪比达到120dB，能够支持192KHz的采样率和24bit解码，曾被大量高端音频设备所采用，比如创新生产的X-Fi Elite Pro（X-Fi系列最高端产品）声卡中就同时采用4颗。模拟输出电路则采用乐之邦自己设计的平衡模拟滤波电路，经过多年的改良已经是一个比较成熟的设计方案，音质表现较出色。另外SVDAC05中还采用了一颗PCM2704提供USB数字音频处理，使SVDAC05可以独立作为一款外置USB声卡来使用。



CS4398属于顶级DAC芯片之一

SVDAC05提供了光纤和USB两种PC用户最常用的输入方式，以及RCA同轴、BNC同轴共四种输入接口，模拟输出依然采用RCA接口以及一个标准的3.5mm立体声耳机接口，值得一提的是乐之邦为这个耳机输出接口提供了独立的甲类耳机放大模块，从实际测试来看可以较好地推动大部分中低阻抗、中高灵敏度的耳机，如果作为前级用来连接多媒体音箱效果也是不错的，遗憾的是耳机接口依然与其他接口放在一起，没有设置在前面板上，使用起来并不方便。



大部分接口都经过镀金处理

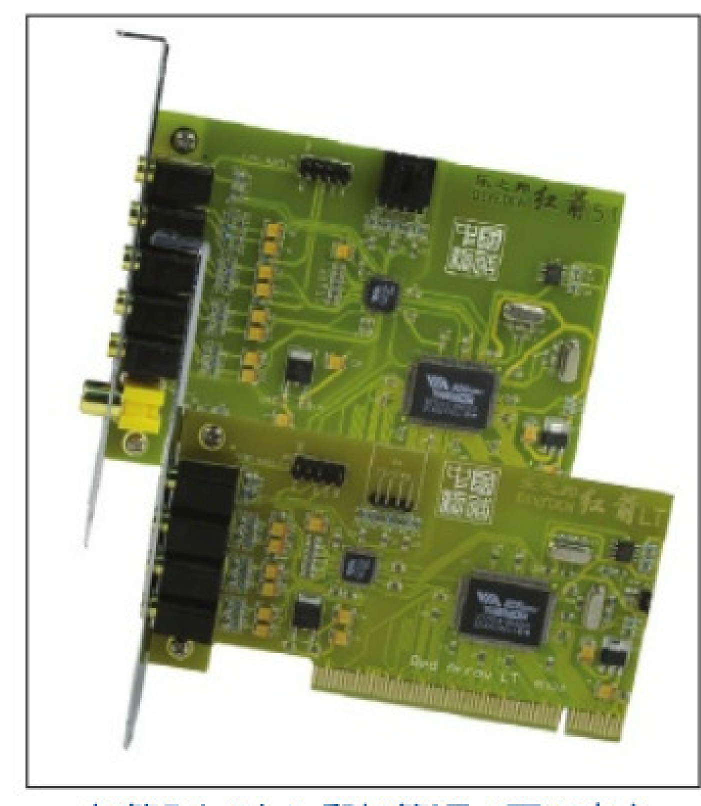
测试中我们用创新X-Fi Platinum声卡提供数字信号，分别使用惠威T200a多媒体音箱和铁三角AD1000耳机来分别考察其RCA输出音质和耳机输出音质，同时还用一台乐之邦SVDAC01 Pro作为对比。虽然用料没有SVDAC01 Pro那么“奢华”，但是CS4398和合理的电路设计为SVDAC05提供了有力的音质保证，整体水平与SVDAC01 Pro相近，解析力有明显提升，声场更加真实，定位也更清晰，这在以声场著称的T200a上表现更加明显，三频表现较SVDAC01 Pro更加均衡，一改过去由于过分突出中频人声而破坏整体平衡性的情况。

红箭系列声卡

红箭系列是乐之邦面向入门级用户的产品，两款产品都基于威盛ENVY24系列的VT1723芯片设计，搭配VT1617A解码芯片实现6声道（5.1）模拟输出，其定位显然是为了取代目前的板载6声道声卡。这个设计方案最高支持24bit/96kHz的采样率，动态范围可达140dB，因此曾被国内外多款中高端声卡所采用，比如大家耳熟能详的德国坦克2496以及乐之邦轩辕2496等。不过由于产品定位的关系，红箭系列产品无法在电路设计及用料上采用与中高端产品一致的设计，这也是它的模拟输出音质远无法与高端产品相比的重要原因。但是相对模拟输出而言，数字输出反而较容易在低成本下达到可以接受的质量。

红箭系列声卡支持10频段均衡器，Dolby Digital EX及DTS ES数字信号输出和Qsound、EnvironmentFX、DirectSound3 SW、A3D、EAX等3D音效定位技术，同时用户可以自由设定44.1kHz、48kHz、96kHz三种采样率，可以避开由于SRC造成的音质劣化。两款产品都采用公版驱动，在兼容性方面表现良好，而且自2006年12月13日起所有的威盛Vinyl HD音频编解码器已经通过Microsoft Windows Vista 32bit/64bit Premium认证，其中就包括红箭系列所采用的芯片，因此在Vista系统中也将获得良好的支持。

两款红箭声卡的测试方式与SVDAC05基本相同，在测试中这两款产品的模拟输出表现一般，红箭5.1要略好于红箭LT，总体音色偏硬，数码味较明显，不过相比常见的板载声卡而言却明显要好一些。相对其价格而言，红箭系列的数字输出效果令人满意，不仅在RMAA等测试中取得了近乎理想状态的平直频响曲线，实际听感也并不比许多中高端声卡的数字输出差。我们认为与其将红箭系列当作板载声卡的替代品，不如说是乐之邦为自己的解码器产品搭配的专用声卡，红箭与SVDAC05可以组成一个比较理想的PC音频系统，其实际表现虽然还达不到Hi-Fi的水准，但是却可以看作是将PC音频系统又向Hi-Fi的门槛推了一大步，对于在PC音频方面有所追求的用户而言，这是个值得考虑的具有性价比的方案。


红箭5.1（上）和红箭LT（下）声卡



就本次送测的产品而言，乐之邦对产品定位的把握比以往准确，在电路方面设计也比过去成熟。对于已经拥有高端多媒体音箱和声卡的用户而言，SVDAC05解码器的加入可以带来明显的音质改善。但是在从技术走向市场的路上，乐之邦的解码器产品在许多细节方面还有待改进。



炫目度：★★★

口水度：★★★☆

性价比：★★★★

插黑利剑——明基FP241WZ 24英寸宽屏LCD

■晶合实验室 电子土豆

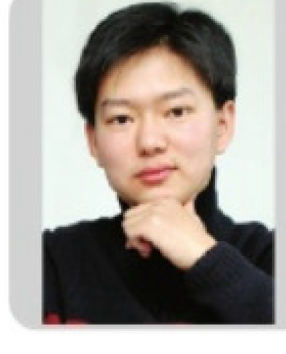
厂商： 明基（BenQ） **上市状态：** 已上市
售价： 12 000元
附件： 电源线、D-Sub及DVI连接线、说明书、驱动光盘等
咨询电话： 400-888-0666
推荐： 对色彩和延迟表现有很高要求的用户



我们之前曾评测过明基的24英寸宽屏LCD——FP241W（见2006年第24期），而FP241WZ则是前者的“插黑”版。由于LCD采用稳态式驱动，图像显示切换时背光灯始终开启，只是通过液晶单元的偏转来改变光线的强弱，加上人眼的视觉残留影响，与CRT在μs（微秒）级时间内快速开关的脉冲式显示相比，LCD切换画面时更容易产生残影，在运动物体边缘造成模糊。明基在FP241WZ中引入了BFI（Black Frame Insertion Technology，插黑技术），它通过在两帧画面之间插入全黑画面，可有效减轻稳态型液晶显示运动影像时边缘模糊的问题。

FP241WZ提供了0（关闭）、1、2、3四级插黑选项，开启插黑后在一些要求苛刻的应用（如快速移动的文字图案、高动态视频）中，能感觉到物体边缘变得更清晰，插黑等级设置越高效果就越明显。由于在图像中插入了全黑画面，此时亮度有一定降低，并出现类似于CRT在低刷新率下的闪烁现象，插黑等级越高越明显，但因为FP241WZ本身亮度很高（500cd/m^2），亮度降低的影响并不大。

FP241WZ的其他指标与FP241W基本相同：1920×1200（16：10）分辨率、1000：1对比度、6ms响应和178°的水平/垂直可视角度，支持16.7M（8b）色彩，并提供了完整的DVI+D-Sub、S-Video、AV端子、分量色差和HDMI输入接口，还通过了TCO'06环保认证。



从显示效果来说，明基FP241WZ完全延续了FP241W灰阶过渡优秀、色彩还原准确、鲜艳通透、可视角度大的特点。“插黑”技术的引入，使它能比较有效地消除运动影像的边缘模糊，在播放高动态视频画面更加干净利落。但其价格比原本已高达万元的FP241W又贵出2000元，显得有些高不可攀。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★

一元一瓦——TT暗黑AH680电源

■晶合实验室 狂暴鸭

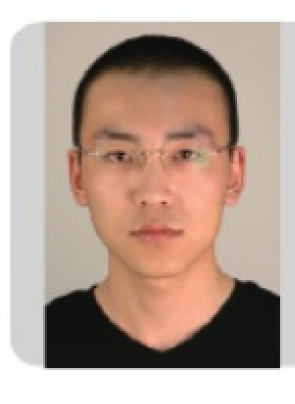
厂商： TT（耀越宏展科技）
上市状态： 已上市 **售价：** 680元
咨询电话： 010-82883159/189/717
附件： 电源线、螺丝、束线、保修手册
推荐： 组建双显卡平台的发烧游戏玩家

暗黑AH680是TT推出的一款针对高端玩家的550W电源（额定，最大功率680W），采用强度较高的镀镍钢板外壳，前后部有双8cm静音智能温控风扇，直通式风道设计可使机箱内部风路顺畅。其内部一、二级EMI滤波电路用料充足，采用主动时PFC；电感线圈也绕得非常密实，电路两侧和底部都包裹着塑料板，以保证与外壳间绝缘。

它提供了电源总开关，输出端包括3束4针接口（2束4大1小与1束4大D形口）及1束SATA电源线（4个接口），并为高端PCI-E显卡准备了3个6针辅助供电接口。24针主板供电与8针服务器主板辅助供电采用组合式设计，适用面广泛，所有连线均用尼龙网包裹。连线较长，最远的接口距电源60cm以上，可适用于大型机箱及磁盘阵列。它符合Intel ATX 12V 2.2规范，采用3路+12V输出设计，对CPU独立供电；+3.3V、+5V和+12V输出分别可达30A、30A和46A。电源拥有过压、短路、过载、高温自动保护功能，并通过了3C强制认证。



各输出电压的电流标注





作为面向发烧级玩家的电源，暗黑AH680除了进一步提高稳定供电能力外，在接口、负载分配及内部设计等方面也进行了较大幅度的改进。额度550W、最大680W的功率，足以满足现有高端桌面平台和小型服务器的功耗需求。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★☆

口袋中的利器
——尼康S7数码相机

■晶合实验室 壹分



厂商：尼康（Nikon） **上市状态：**已上市 **售价：**2300元元
附件：说明书/充电器及底座/锂电池/数据线/腕带/软件光盘等
咨询电话：4008-201-665
推荐：喜欢卡片式数码相机的轻薄、又对性价比有要求的用户

尼康S7是一款具备710万有效像素的产品，最引人注目的特点是光学VR（防抖）技术在尼康卡片式数码相机上的首次应用以及3英寸液晶取景器。外壳采用塑料材质，表面经过特殊处理，具备不错的金属质感和良好的强度；机身两侧则采用表面经过电镀处理的金属材质。产品的外观设计简洁，虽然其实际体积并不大，但由于镜头和闪光灯位于机身的右上方，正面除产品标示外没有其他多余的东西，反而显得比较宽大。机身正面采用波浪造型，独具匠心，凹凸之间恰好形成了相机的手柄，对握持感有一定提升。


宽大的液晶取景器显示效果出色

宽大的液晶取景器占据了机身背面的大部分面积，显示效果很好，图像精细、色彩准确，并且具备15级亮度调整和160度左右的可视角度。液晶屏右侧的操控区延续了S6的布局，受到用户好评的操作拨轮也得以保留，配合四向键操控很便捷。为了保证操控区的空间，其防滑区不仅被压缩至背面的右上角，变焦控制也被转移到机身顶部，并且采用了较小的拨杆设计，对于手掌较大的用户而言比较局促。


人像近拍模式，ISO 50，f2.8。S7的成像质量不错，暗部与亮部细节丰富，画面锐利

S7采用3倍光学变焦的尼康尼克尔潜望式ED镜头，有助于降低产品的厚度，但也带来了潜望式镜头固有的缺点——光圈范围较小（f2.5～5）。镜头结构为10组12片，并包含一片ED镜片，理论上能够控制色散，减少“鬼影”和眩光，实际评测中S7的表现也证明了这一点。其焦距为5.8～17.4mm，等效135焦距35～105mm，不具备广角拍摄能力有点令人遗憾。通常采用潜望式镜头的产品在分辨率表现上总是有所欠缺，虽然有轻微的机内锐化痕迹，但是S7所表现出的分辨率水准也属于同类产品中的佼佼者。得益于光学VR技术，S7在弱光环境下可拍出更加清晰的图片，可以有效地将安全快门速度降低2档；如果将感光度适当提高，还能有更好的效果。凡事总是有利也有弊，当开启VR时，S7的对焦速度也会有所降低。


拨轮提供了便捷的操作方式和良好的手感

从实拍样张来看，S7拥有尼康产品一贯锐利的特点，色彩鲜艳，略偏暖色调，尤其适合户外风景拍摄，ED镜片的应用使样张中几乎见不到紫边。在弱光环境下，其感光度在ISO 50～800范围内表现得很好，当感光度提升时噪点控制较好；但当提升至ISO 1600时，出现了明显噪点，图像颗粒化也较严重。整体来看，S7作为一款卡片式数码相机，其成像质量令人满意，相机响应速度较快，开机不到一秒即可进入拍摄状态；对焦也较理想，变焦操作顺滑，快门时滞也较短。另外，S7还具备手动白平衡模式、丰富的场景模式以及动态拍摄和录音功能。

参数表	
有效像素	710万
感光元件尺寸	1/2.5英寸CCD
135等效焦距	35～105mm
最近对焦距离	4cm
光圈	f2.8～5
感光度	自动/ISO 50～1600
防抖模式	光学VR（防抖）/电子防抖
取景器	23万像素3英寸TFT
内存容量	14MB
存储介质	SD卡
尺寸	100.5mm×60mm×21mm
重量	145g（实测，含电池）





对于1/2.5英寸的CCD而言，710万像素已是其所能达到的极限。受此限制，S7在ISO 1600下的表现不尽人意；但其成像质量在同类产品中优势明显，售价也不高昂，性价比较为突出。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★



本文图片除注明外均由本刊记者现场拍摄

卑微与勇气

■本刊记者 冰河

——互联网慈善背后的冷暖人间



站在杨丹的墓前，任何言语和理由都变得苍白
（此图片由“感恩中国”提供）

中国互联网有没有公众道德？这几乎是2006年整个社会对于中国互联网民众的一个提问。从年初2月爆出的“女子虐猫案”到4月的“铜须丑闻”，乃至年末的“娱乐圈色情视频”事件，每件事情都折射出互联网背后的种种人性。“互联网世界是真实世界的一个映射”，这个结论早已为广大网民和专家所公认，真实世界所具有的真诚、善良、虚伪、冷漠……各种人情世故，同样充斥于互联网的每个角落。特别是在互联网特有的隐匿性和不确定性环境笼罩下，不同品格往往在同一个场景中交错激荡，其场面的戏剧化和娱乐化程度不亚于任何一部精彩的好莱坞大片。虽然每个事件的起因都有悖于现实社会传统道德，而使得围观人群占据了天然的话语道德优势，但在“爱、和平与正义”的名义下，全民参与的道德法庭最后却背上了“网络暴民”的大帽子。每个人基于善良目的出发所做的努力，最后结出畸形的硕果，这成为2006年中国互联网事件的一个怪现状。

所以，当很多网民通过不同渠道第一次听说“感恩中国”网站的时候，都会不同程度的有一些质疑，有些经验丰富的网民还立刻联想到2005年曾经轰动一时的“女大学生卖身救母”事件。在那个基于亲情和同情出发的网络公益募捐中，最后结果却是求助人与救助人成了对立的双方，一个所谓的“网友实地调查报告”和死在手术台上的母亲，让这个原本萦绕着爱心光辉的事件成了让当事各方扪心自问的地方。包括记者本人，作为事件的亲历者和推波助澜者，都反思自己在其中的一言一行。每个人似乎都没有错，都是为了维护网络爱心募捐这个互联网时代特有的公益平台，可最终网络公益却失去了它的光辉。

因此尽管“感恩中国”网站和他的创办人张仁杰已被多家媒体包括央视进行大幅度正面报道，但还是有一些疑问在调查采访过程中透过各种渠道传进了我们的耳朵。“什么不计名利，全心奉献，人家是放长线钓大鱼，回报都在后面呢……”更有一些明则赞扬，实则冷漠的话语：“你献爱心的行为我们支持，不过你要救，也要先救助那些肢体健全、身体健康的穷人，比如山区上不起学的孩子什么的。这些残疾人，救活了他们有什么用？也不能创造GDP。那些流浪汉更不应该救，他们有手有脚，为什么不能自食其力？我们凭什么要去养活这些懒人？”诸如此类，不一而足。这些不屑和轻蔑穿过论坛和博客，不断地萦绕在互联网的每个角落，让人不禁从心底里透上来一股刺骨的寒意。

不想在这里批判谁的道德，只是听到这种“救助无用”论时，不禁想起了开国元勋彭德怀元帅为了朝鲜战场上普通士兵因为后勤不力大量非战斗减员而大发雷霆时的怒吼：“你们这些官老爷，坐在这里饿不到冻不着，一个小兵的死活对你们来说不过是本本上的一个数字。可这个兵是一个老娘的儿子，是一个婆娘的丈夫，是一个孩子的爹，是他们家的顶梁柱！只要他不死，哪怕是残了，也是家里的一个依赖和奔头，可你们就把一个家的支柱和依赖当作一个数字！”

人可能有贫有富，但当面对着各种意外和不幸时，我们都同样渴望他人伸出的援手。在这一刻，没有高低贵贱、健康残疾之分，我们是平等的。

一个人的“感恩中国”

西苑，是北京四环外西北部位于城乡交界处的一个地区，往西走就是颐和园公园，往东走则距离著名的圆明园遗址和清华大学不远，独特的地理条件使得这里聚集了不少穷困或伤残的外来流浪人员，特别是到了夜晚，在树丛中、桥洞下时常可见裹着脏兮兮被窝满面污垢的老人和孩子。哪里都有阶层，北京也不例外，也许几里外就是灯红酒绿车水马龙，但这里除了宽阔的马路和立交桥尚有几分大城市的气息外，仿佛是完全不同的一个世界。

2006年12月23日，星期六，圣诞节前夕，四环内已经充满了节日前的喜庆气氛，到了这里，也就只有书报亭上出售的各种都市报能体现出几分。记者饥肠辘辘赶到事先约好见面的西苑公交车站，驻足等候的同时买了一块烤红薯充饥。几口吃完后随手将红薯皮扔进了身边的垃圾箱，不想立刻从身后出现个流浪汉将红薯皮拣出来，啃食上面剩余的残渣。他见到记者注意他的行为，尴尬地笑了笑，躲到了书报亭后，不知道他有没有埋怨红薯皮啃得太光……

张仁杰在约定时间后的15分钟出现了，他身后跟着另外几名媒体记者，其中有两人扛着摄像机，是西班牙加泰罗尼亚电视台驻北京的工作人员。他不停地道歉，说因为感冒不舒服起晚了，而他所住的“感恩中国办公大楼”又无法仅仅按照语言指引找到，不得不约到这么一个嘈杂的地点，然后带领众人前往参观“感恩中国办公大楼”。穿越一片杂草丛生的空地，在拥挤的平房胡同中蜿蜒前行了10分钟左右，一栋貌似锅炉房的三层建筑出现在众人面前。显然这不是锅炉房而是人居住的地方，四周堆积的各种不知名箱包破烂证明这里住着不少人，不过肯定不是什么高尚小区，旁边门口出来一个拖着鼻涕的孩子抱住张仁杰的腿要和他玩，不过当他看到面前众人有人扛着摄像机，显然被吓了一跳，转头又想躲进屋子里，可是手忙脚乱之中却打不开门。张仁杰笑着帮他打开门，拍拍他的头，对身后众人说：“这是邻居的孩子，和我很熟。你们要参观我的办公室就进去吧，一次进去两个人，多了容不下。”

这是一个长约2米，宽约1.5米的小房间，屋内堆满了书籍、信件和杂物，一台旧显示器醒目地从其中探出头来。若不是书架上有个水杯和台灯，还有几个小摆设，这里就是个杂物间的样子。“抬头，上面是我的宿舍。”张仁杰随手打开台灯，让摄像机仰拍。小房间上部用板子隔出了一块空间，上面放着一床被褥。“我晚上就睡在上面，没暖气也不冷，热气都浮在上面呢。”说话间张仁杰随手打开了电脑，进入感恩中国网站后台收邮件。身后的记者们两人一组轮流挤在门口摄影摄像。因为摄像的缘故，没有人说话，只能听到不知在哪里的机箱传出风扇的嗡嗡声。

“这么个房间多少钱？”西班牙记者显然有些惊诧，这里的简陋的确超出了一般人的想象。

“原来是每月50块，现在已经涨到每月200了，主要是占用楼道的空间太多，房东每次来都要嘟囔老半天，我现在最怕见到他了，一见面就嚷嚷着让我把东西搬走。”处理了邮件之后，张仁杰让出空间供记者拍摄，自己则开始清理堆在楼道中的杂物。“这都是好心人捐的衣物被褥什么的，都堆在这里，晚上就拿些出来放到那边的三轮车上，拉出去看看有没有流浪的人员需要。”

楼道内很昏暗，也没有灯，无法拍摄，张仁杰一个人摸索着整理了一番，5米之外一群人依旧挤在那个小屋



“感恩中国办公大楼”很“气派”的门脸

站长平时就这样管理他的网站

门口对着里面拍个不停。

几分钟后，张仁杰停了下来，掀起背后的门帘，走过一个通道，带着记者进入另外一个小屋，里面有3个年轻人站了起来。

“这都是我的哥们，平时帮了我不少忙，我也经常跑他们这里来。他们这有暖气，比较暖和。”张仁杰向记者介绍屋内的众人。显然他们也不是第一次见到记者来采访，打了个招呼便各忙各的。

西班牙记者要求拍摄张仁杰平时工作生活的几个细节片断，于是张仁杰又坐在电脑前煞有其事地收邮件，开Blog。剩余的记者为了不妨碍拍摄都走到了外面，拍摄门口张仁杰自己挂上的“感恩中国”名牌，邻居家拖着鼻涕的小男孩又伸出头来好奇地看着。阳光懒洋洋地洒在“感恩中国”4个字上，衬着旁边房东贴着的“出租房屋，电话XXXX”的小广告，很温暖的感觉。

忽然间张仁杰走出门外，举着小灵通找信号，西班牙记者托着摄像机小心翼翼随在身后。原来是“感恩中国”联系救助进医院的病患小女孩，手术成功已经要出院了，具体资助人来电询问具体情况。简要沟通之后张仁杰挂掉电话，询问记者要不要和他一起去医院，“感恩中国”近期救助的两名小女孩都已完成手术，他要去联系出院和善后事宜。



好心人捐赠的物资只能这样堆在楼道里

北京医科大学第三医院，张仁杰吩咐记者将拍摄器材收好，“他们不让在里面拍摄，来过好几拨记者跟我进去，为这个还和他们吵过架，医院有什么见不得镜头的呢？我还是带她下来和你们见面吧。”





邻居家的孩子慌乱中打不开门，急得要哭

在这里住院的小女孩楠楠罹患脑部神经瘤，导致面部严重变形，并压迫脑血管。在“感恩中国”网站的联系帮助下，她已经获得了5万元的手术治疗费用，成功进行了前期摘除手术，后期面部整形手术的费用也有了保障。这个6岁的孩子抱着捐赠的玩具熊怯生生站在记者的镜头前，用仅剩的一只眼睛看着众人，一会就躲进了张仁杰的身后。不远处医院保安警惕地看着这群端着长枪短炮的人，相信他不是担心有谁要欺负这个6岁的孩子。

离开北医三院，记者们又跟随张仁杰前往东直门儿童医院，另一名腿部残疾的女童李春月住在这里，相对防卫森严的北医三院，这里对拍摄的限制没有那么严。张仁杰解释说这是因为“感恩中国”联系救治的儿童很多都送到这里治疗，时间长了都比较熟悉的缘故。李春月的母亲是北京郊区一个朴实的农村

妇女，看着众人进来拍摄，讷讷地说不出话来，小春月看到张仁杰进来，露出了甜甜的笑容。她的手术在前一天刚刚完成，一周后就可以出院，以后就可以比较正常地走路了。手术费用并不高，却足以让这个可爱的小女孩和所有普通孩子一样去上学，去拥有一个普通孩子应该拥有的正常生活，而那些原来却是她可望而不可及的。

离开医院，中央电视台新闻中心“影响2006年度新闻记忆”组委会的白静给张仁杰打来了电话，告诉他获得了这次活动的特别奖。但张仁杰却露出了非常烦躁的表情，他告诉对方不想接受这个奖项，因为这个奖项并不能起到任何实际作用。

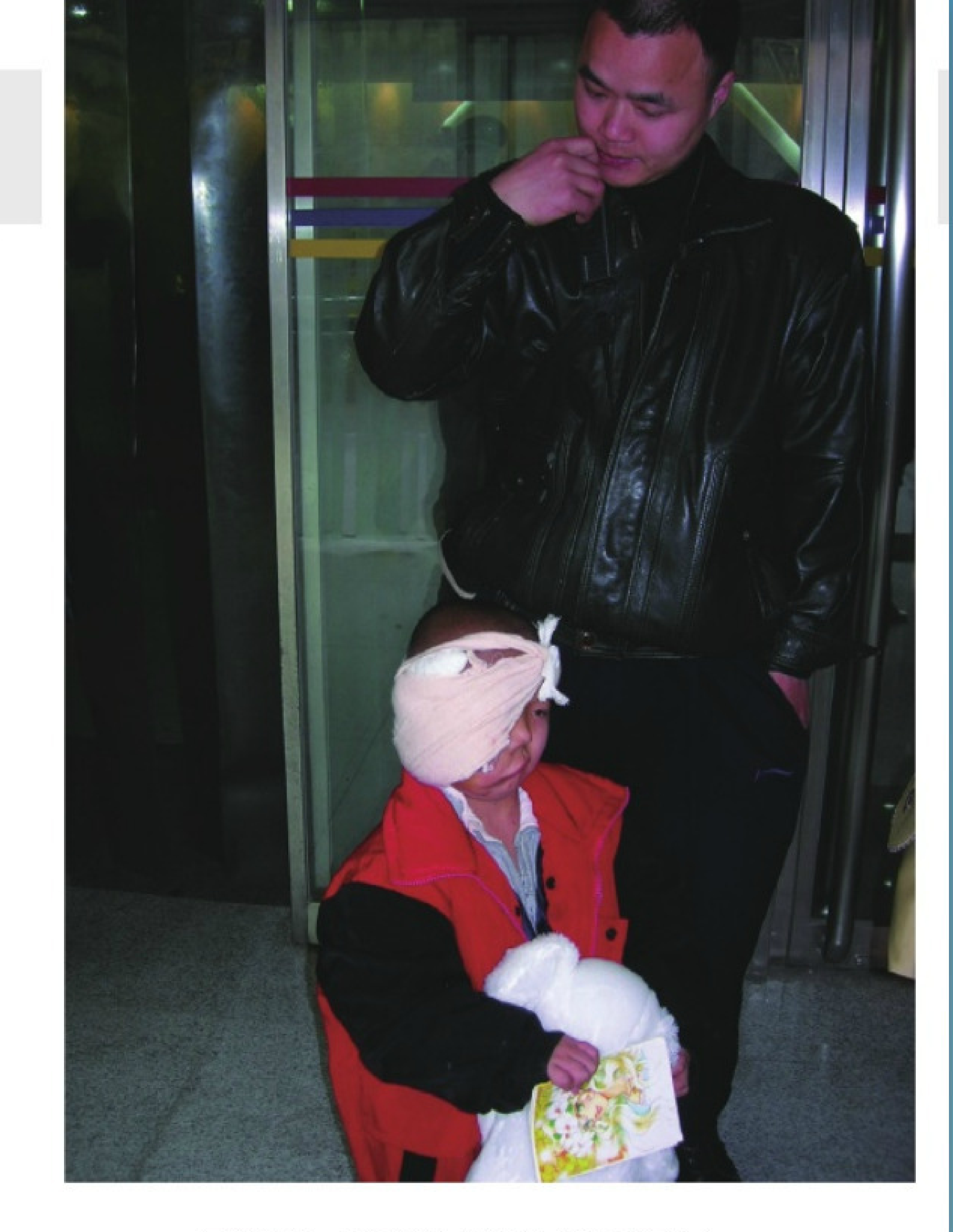


独具匠心的安身之所，不怕没暖气



李春月知道自己将来可以正常走路了，很开心

放下电话周围的记者感到很奇怪，获得央视颁发的奖项是很不容易的事情，对“感恩中国”网站知名度的提高有很大推动作用，为什么要拒绝呢？他沉默再三告诉大家，这个奖项是他一个沉痛的不想触及的记忆，是“感恩中国”一个救助失败的案例。来自甘肃民权的小女孩杨丹有严重的心脏病，只需要两万元钱就可帮助她获得手术的机会。但张仁杰奔走多日，却未能筹够款项，只能让杨丹跟着父母回了老家。等到群力之下筹够



面部动完一次手术的小楠楠有些怕见陌生人

手术费用，通知小杨丹来北京做手术时，却得知她已于一周前离开了人世。

“我后来亲自去了杨丹的家乡，她的爷爷告诉我杨丹临死之前还念叨着张叔叔一定会来救她，可我什么也没能做到。我站在杨丹小小的坟前，不知道该说什么。坟很小，甚至没有一个墓碑，只有一棵孤零零的小树站在坟前，几年以后也许坟就没了，谁也不知道有个曾经那样渴望活下去的小女孩长眠在这里。随行的记者为我拍摄了一组照片，就是这组照片让我获得了特别奖，可它背后是一个小女孩的生命，奖能换回杨丹的命么？换不回来，那对我有什么意义？”

所有人都哑口无言，面对一个生命的消逝，的确任何奖项都变得苍白。

奔波之后，天已经快黑了。张仁杰又赶回了“感恩中国大楼”，在路边的“感恩中国餐厅”简单吃了份快餐之后，他从楼道里搬出了白天整理的捐赠物品，一些衣物和几套被褥，放到三轮车上蹬车上路。这个网站的CEO/CFO/COO，每天最重要的工作内容就是蹬着三轮车在西苑一带巡视，把捐赠物品送给那些需要帮助的人。不时会有巡逻的警察过来盘问，不过看到是张仁杰就挥手放行了。“他们和我天天见，都很熟了，知道我在干什么。我管不了太远，我只能尽力帮助我身边看到的这些可怜人。不过我想，要是我们人人都能伸手帮助一下身边需要救助的人，是不是就不会有这么多人在外流浪了？”

夜色中的张仁杰，蹬着三轮车穿行于立交桥下，隔离带旁。他的车上是一些旧衣物和被褥，可以给冬夜中的人们带去一些温暖。

这就是“感恩中国”网站站长和车夫的一天，这样的日子他已经历了500多个，他不知还有多少同样的日子在前面。

张仁杰：我的原则是救急不救穷

一个人花费大量精力运营一个网站，还是完全的公益网站，没有任何盈利，对于互联网行业中的普通人来说是难以想象的。可就是这么一个23岁的年轻人，已经支撑这个网站运营了18个月，救助了180多人。很多人都质疑他的意图和网站的未来，不过对于公益网站这个特殊类型来说，目的和寿命并不是当前主要的问题，问题是，它是否真正给了人们所需要的救助，哪怕只有一次。

《大众软件》：你才23岁，为什么会想起救助这些弱势人群呢？

张仁杰：你已经说明了他们是“弱势人群”，那么对他们施以援手就是很正常的行为。每个普通人都会这样做，没有什么特别的理由和动机，只不过我做的恰好被别人知道了而已。事实上，这个社会中像我这样做的人有很多，只是缺乏媒体关注而已。

《大众软件》：的确如此，不过救助弱势人群的方式有很多，为什么你选择了利用互联网这个形式？

张仁杰：每个人自身的条件和资源不一样，所采取的方式也不一样。李嘉诚、霍英东有实力自己出钱开设一个慈善基金会帮助穷人，这很好。像我这样的普通人，没有那么多钱，开办一个网站是最好的办法。我把需要救助者的情况通过互联网介绍给大众，然后大众各尽所能帮助这些人。毕竟我们已处在了网络时代，互联网的覆盖面、影响力和即时性是前所未有的，我为什么要对这些优越条件视而不见呢？

《大众软件》：就这个形式（利用互联网站）而言，你觉得它的优点和缺点是什么？



面对各路媒体的访问张仁杰很坦然

张仁杰：刚才已经说过互联网的覆盖面、影响力和即时性都是它的优点，其实电视媒体也有相似的优点，不过相对电视媒体，网络媒体还有更强的主动性。就是电视媒体是被动地去传播，受众可能对公益事业有兴趣，也可能没兴趣。但互联网上是一个主动选择，不感兴趣的人很少会因为看到一个公益网站或事件的题目而点击进入。点击进入的用户，进一步提供救助的可能性就要高很多，也就是所谓的“有效用户”。但互联网相对电视媒体也有很明显的缺点，就是可信度和透明度比较差。电视媒体都对求助者实际情况进行了一定的调查才会公布求助信息，受众也可看到明确的图像，基本接近真实情况。而互联网站目前主要还是依赖文字和图片传达信息，也缺乏对实际情况的客观调查，容易出现一些不应有的麻烦。例如你曾经举例的“卖身救母”事件就是很好的例子，这个问题是目前互联网公益存在的最主要问题。


其实互联网公益的工作内容更多的是在网络之外

《大众软件》：我相信也有一些对你的目的和意图表示质疑的声音，你如何看待这些声音？

张仁杰：我不在乎别人的质疑，我的所作所为对得起捐助人，也对得起自己的良心，有什么要在乎的呢？那些质疑我的人看到我的行为之后，应该也会改变原先的看法。如果他依旧表示质疑，那我也没有办法了，也许他的意图根本不是质疑我。

《大众软件》：如果有些人质疑你披露的信息真实性，还有捐款金额的去向，你会如何应对呢？

张仁杰：这个就涉及到“感恩中国”的工作内容了，需要详细解释一下。“感恩中国”网站负责的工作是对求助者真实情况的调查和公布，帮助捐助者与求助者之间建立联系，并对求助者接受捐助后客观情况的变化进行后续调查和公布，让所有人可以通过“感恩中国”网站看到求助者和捐助者的钱款沟通和流向，网站原则上是不经手款项的。但目前的情况是，往往一个求助案例出现之后，会涌来大量的捐助，金额甚至可达到数十万，面对这么大的金钱诱惑，很难说一向处于穷困的求助者会有其他什么想法。而同时出现另外的求助却往往可能无人问津，出现像杨丹那样的悲剧。所以现在“感恩中国”网站也在一定程度上介入了资金的管理，会针对每个求助者需要的资金设定接受捐助的上限，例如楠楠的手术费用就是5万元，多余的捐助就不接受了。她的父亲身体还算健康，应该承担起父亲的责任，否则这和让他带着楠楠上街乞讨有什么区别。对于缺乏捐助的案例，“感恩中国”也会和捐助者沟通，把爱心转移过来，毕竟爱心面前每个求助者是平等的。再次说明，“感恩中国”不经手任何捐助款项，所有款

卖身救母事件回放

2005年9月15日，一名重庆的女大学生在著名网站“天涯社区”上以“卖身救母”的ID发了一个帖子，表示由于母亲需要做肝移植手术而家境贫寒，为了筹集母亲做手术的医疗费用，她愿意“卖身救母”，未来将为费用捐助者以低廉的价格打工还钱。消息传开之后众多网民为这个名叫陈易的女孩的孝心所感动，纷纷解囊相助，向陈易公布的银行账号捐款。

9月18日，网上忽然出现了一个新帖子，一名ID为“蓝恋儿”的网民自称了解陈易的情况，其家境并非像她自称的那么贫寒，母亲是泸州市检察院的公务员，享有医疗保险，已报销过不少医疗费用。而陈易本人在学校生活非常奢侈，买高档运动鞋，做时尚发型，带500多元的隐形变色眼镜。“蓝恋儿”本人对陈易母亲的病痛表示同情，但她认为陈易为了博取同情没有说实话。陈易在随后的回帖中勃然大怒，极力辩解自己的清白，并声明如果有人愿意可前来重庆调查。虽然当时有网民建议将捐款账目公布出来供捐款人核查，但直到事件接近结束陈易才公布账目。

10月9日，经常组织并参予网络捐助的深圳网友“八分斋”和上海网友“金官人”自费前往重庆进行调查，虽然陈易对他们的到来有些意外，但在大多数事情上还是给予了合作，在10天的调查中，他们对陈易的家庭背景、生活状况、捐款账目都做了详细调查，并在10月19日离开重庆后将部分调查结果公布，结论是：陈易的确隐瞒了部分家庭和生活情况，而且捐款账目有问题，顿时网络上对陈易的声讨四起。与此同时，也有网民质疑八分斋“捐出去的钱就是人家的财产，你有什么资格对另一个公民进行调查？”

10月20日，某网友据称破解了陈易的QQ号码，将其部分聊天记录公布在网络上。根据聊天记录显示，陈易与其亲属策划了这个“卖身救母”的事件，希望借助好心人的捐助缓解家庭压力。虽然这份聊天记录的真伪无法证实，但此聊天记录出现后陈易就对所有的质疑保持缄默态度，这导致网民对她的信任彻底破灭，有网民开始提议组织对陈易进行诈骗诉讼。

10月22日，陈易的母亲在手术后去世，据医生解释是陈易的母亲坚决要求做这个危险很大的手术。于是有网民认为，是八分斋的调查迫使陈易的母亲走上了绝路，而对于陈易丧母的同情也使得网络上对于她同情的声音占据了主流，网民八分斋则作为“逼死人命的凶手”遭到众多声讨。

11月14日，陈易将网民捐款中剩余的7万多元捐给重庆市白血病儿童救助基金会。



灯光下，这里终于不象个储藏室

项都由捐助人直接汇入事先公开的指定账号作专项用途，无法挪作它用。对于捐助人当面给求助者现金这种行为，我们都不鼓励，不经过银行和医院的管理，无法控制资金流向，很容易出问题。

《大众软件》：“感恩中国”网站不接受任何捐助么？按照你目前的生活方式，你怎样维持自己的生活？

张仁杰：原则上网站是不接受任何捐助的，目前所接受的一些帮助都来自于朋友的私人支持。例如网站所用的服务器空间和带宽都是朋友帮忙，还有现在的电脑显示器和三轮车也是朋友送的，网站设计和维护是我哥哥负责，不用花钱。我现在没有正式工作，依靠做私人健身教练获取一定的收入，我在少林武校学武5年，不敢说是高手，但教人强身健体还没问题。每个月收入在1200元左右，可以维持我个人的生计。

《大众软件》：你觉得现在“感恩中国”网站面临的最大问题和困难是什么？

张仁杰：最大的困难就是一个人忙不过来，我哥哥只是负责网站的技术维护工作，网站对求助者信息的调查确认、信息的编写发布、图片的摄影归档、捐助人与求助者的沟通联系、相关医院的联系收治、求助者的部分生活需求，都是我一个人来忙，实在没有那么多精力。我太累了，很多事情都力不从心，我希望能有人帮我分担一些。

《大众软件》：资金不是主要问题么？

张仁杰：怎么说呢，因为网站的工作模式不是建立公益基金然后统一进行救助，而是捐助人直接与求助者沟通，有了求助者才有资金的需求。有些救助实际不花费太多金钱，例如有些老人可能因为年老糊涂而走失，家里人也很着急地寻找他们，只需要暂时安顿他们，把消息发布到网站，很快就可解决问题。像李春月这样的求助花费也不大，只是她的家庭实在无力承受而已。总体来说，捐助的金额距离需求是有缺口的，而且缺口多大都难以确定，否则就不会出现杨丹这样的悲剧了。不过随着“感恩中国”网站日益被更多人知道，资金不是目前主要的问题。

《大众软件》：“感恩中国”受到海外媒体的广泛关注，如何面对国外媒体的某些看法呢？

张仁杰：的确海外媒体给予“感恩中国”很多关注，英国BBC、加拿大、西班牙、澳大利亚的电视台都来采访过，他们关注的往往不是救助行为，而是为什么会存在这么多求助者。我也反问过他们是不是国外就没有街头流浪者，他们哑口无言。每一个国家都致力保障国民的福利，但每个国家都不能做到完美。国外也有类似“感恩中国”这样的NGO（非官方公益组织），说明国外的现状不比国内好太多。我告诉他们我只想尽力帮助我身边的每个人，如果人人都能做到这样，就不会有那么多人陷于困境了。他们也很赞成，说这是务实的行为。

《大众软件》：“感恩中国”选择求助者的标准是什么？

张仁杰：这个标准很模糊，已经救助的对象中，病患儿童、流浪的老人和残疾人占大多数。基本来说是残疾人、老人和孩子优先，家庭实在无力支持但实际需求费用不大的也优先。以尽量小的代价解决问题，是一个优先的标准。

《大众软件》：为什么是“感恩中国”而不是“感动中国”呢。

张仁杰：因为“感动中国”被央视给用了（笑）。因为我觉得这个社会仅仅有感动还不够，爱心可能人人都有，但善举却不是人人都能有的。我觉得我们每个人在成长的过程中，都在接受他人和社会的恩惠，我们应该记住这些恩惠，在感动的同时，把这些爱心和恩惠传递下去，再带给那些需要帮助的人。如果我们每个人都能对身边看得见的求助者伸出援手，恐怕就用不着“感恩中国”来操心了。

《大众软件》：你有没有设想过将网站进行一定程度的商业化？当然前提是不会改变网站的公益性质。如果有这样的机会，你会如何选择？

张仁杰：如果不改变网站的性质，当然可以。不过目前我还没有看到这样的途径，毕竟公益网站的商业化很不好控制，也没有先例，都是在摸索进行。可能的形式是接受一定的商业广告，但我会对广告的内容和形式作严格限定。

《大众软件》：对于这个网站的未来，你有一个什么样的设想？我是说先别管这些困难，就是你理想中的“感恩中国”网站。

张仁杰：我希望未来这个网站能有更多的人加入，每个人都能负担起一部分工作，保证公益救助的顺利进行，但又不必像我这样占用大家太多的时间和精力，让每个到“感恩中国”网站上来求助的人都能得到应有的帮助。

《大众软件》：这是个很理想化的未来，你觉得有可能会实现么？如果可以，为什么？如果不可以，又为什么？

张仁杰：有可能，前提是网站建立了良好的运营架构和制度，每个人都能各司其职，并受规则的严格约束。毕竟公益网站所担负的责任太大，又不能完全依赖个人道德约束。目前的困难就是我一个人实在无力来设计这个架构和制度，我毕竟太年轻，也没有什么经验，都是凭着热情在支持。

《大众软件》：你现在几乎就是拼命似地在做这个网站，还有帮助那些需要救助的人们。你对自己的未来有设想么？要知道现在这种情况下你的未来就是网站的未来，你有没有想过，一旦你坚持不住了怎么办？

张仁杰：我对自己的未来当然有设想，但目前都是以“感恩中国”网站为优先。我将来肯定会有自己的一份正式工作，会有自己的家庭。我也不希望目前这种过度的拼搏持续下去，希望网站能有一个团队来支持，我目前就在为了这个目标而努力，只不过暂时还没什么进展。不管如何，“感恩中国”网站是我一手建设发展起来的，在海内外也有了很大的影响，我会全力维持它，直到我撑不住的那一天。

《大众软件》：能否说说你对“志愿者”的要求，他们需要准备些什么？有什么具体的技能要求？

张仁杰：首要条件是有足够的热情和耐心，毕竟公益网站是一个特殊性质的网站类型，辛苦而没有什么直接回报。其次是有良好的道德品质和严谨的工作态度，我想这些条件是做任何事情都要具备的，不仅仅是做公益网站。至于具体的技能……应该是具有管理、财务、计算机技能的比较好，但也不是必要条件。公益网站的更多工作在网下而不在网上，基本救助工作只要身体健康就可执行，只有核心的少数人要求会比较高。我想在公益网站的经历，对一个人未来的发展会有很大的锻炼和影响，我希望能有更多的年轻人加入。尽管他们可能只在这里停留一段时间，但他们会把“感恩中国”的精神带到各个角落。



功勋三轮车，拍摄次日前车轴行进途中突然断裂……



尽管感冒了，面对镜头张仁杰还是露出了灿烂的笑容

《大众软件》：说说“感恩中国”这个网站的宗旨吧，哪怕是仅仅是一个理想，我想它同样也能鼓励很多人。

张仁杰：宗旨就是从自己做起，从身边做起，把他人和社会的恩惠永远传递下去。

网络公益事业的尴尬之路

“多做，少说，我们只能用道德束缚自己”。这是在“卖身救母”事件之后，在事发地天涯社区众网民反思此次事件时，一个网友给同道者的警醒。**网络公益事业是以个人道德为基础的，但仅仅用道德来约束，这不是一个合理的行事规则。**

网络公益事业目前在中国有不少表现形式，最常见的就是在各大论坛上发贴求助，以吸引有爱心的人来捐助。正如“卖身救母”事件的起初，就在于当事人在天涯社区中发了求助帖。如果当事人的遭遇或者身份比较特殊，容易吸引眼球的话，通常都能很快引起注意并获得帮助。例如“卖身救母”事件中当事人的女大学生身份、单亲家庭背景、“卖身救母”的含混意思表述都使得网民兴趣大增。但这也是组织形式最松散的一种公益救助方式，仅仅凭借发帖人公布的信息，是否让在电脑前刷屏灌水的众人献出爱心，几乎完全听天由命。而发贴人如何对捐献者负责，也并没有明确的办法。一方面是求助者对公众缺乏可信渠道表达自己的困境，另一方面公众也无法对求助者的信息进行调查求证以及款项的使用监督。缺乏沟通结果造成了“卖身救母”事件的悲剧，也对网络公益事业造成了严重的伤害。这种局面是所有人都不愿意看到的，但至今仍没有有效的办法进行管理。记者在对如天涯社区、强国论坛、Chinaren社区等著名论坛的采访中了解到，自“卖身救母”事件之后，各论坛对此类求助信息的发布管理都严格了很多，一方面要求发帖人留下实名和具体联系方式，另一方面也会在信息发布中表示对信息的具体内容不负责，以避免可能的纠纷责任。其结果是目前已经很少有人在论坛发帖求助，这种最直接也是门槛最低的网络公益事业组织形式已经近于没落。

相信我，这台相机已经记录很多沧桑



杨丹的这一刻已经成为很多人永远无法抹去的记忆
（此图片由“感恩中国”提供）

民间公益性互联网站是当前网络公益事业的最主要组织形式。但它们到底有多少，都从事哪些方面的公益救助，这是个难以回答的问题。就像“感恩中国”，如果不是凤凰卫视和中央电视台分别进行了报道，恐怕也不会有多少人知道有这样一个网站。为什么此类最需要让大众了解的网站反而往往不为公众所知，记者在采访了多家个人公益站点的组织者才了解到，首先是此类站点多数都是热心人以业余时间组织建立，从事一定范围一定内容的公益救助活动。如www.needahand.org“携手行动”网站主要对甘肃黄羊川、青海热贡地区捐书捐资，资助西部教育事业，www.aixin.china001.com“爱心公社”网站主要对浙江天台县贫困学生进行救助；www.1kg.cn“多背一公斤”网站则是采用鼓励户外旅行者出游时多带一些文具书籍，资助旅游地学校或儿童。其组织形式和内容各不相同，也缺乏统一的宣传推广。如果不是具体方面的涉猎者，很难知道还有此类网站。类似“感恩中国”这样个人投入大量精力时间去做，并且得到主流媒体关注的站点少之又少。其次，此类网站的力量也比较有限，都抱着“尽力而为”的宗旨。如www.needahand.org网站站长童玮亮在接受采访时就表示网站的原则是“充分利用现有资源，不主动扩张发展”。毕竟个人公益网站的力量和覆盖范围有限，如果实行的救助超出了网站所能的上限，反而会对网站造成伤害，影响整个网络公益事业的公信力。

虽然不能用“一盘散沙”来概括中国网络公益事业的生存现状，但事实上的确处于无序的状态。最普通的私人公布信息求助形式由于缺乏有效沟通渠道，公信力已经大不如前。而民间公益网站则各自为战，而且，它们所从事的事业也缺乏足够的监督和管理。采访中几乎所有的民间公益网站都表示，没有接受过有形的监督管理，遇到任何困难也无法得到来自更高一级单位的帮助。只有少数与地方企业或政府团体有合作的站点，可以得到一定的监督和支持。记者在两天内尝试走访了可能的公益网站上级管理机构：国家民政部和地区民政局，得到的回答是“目前这类网站还不属于我们的管辖范围内，因为它资质不够”。详细了解才得知，由于民间公益网站往往是以个人或者小团体形式发起建立，既不是法人机构，也不是民办非企业单位，无法列入民政部门的管辖范围。如果想要在民政部门注册登记，接受可能的管理和支持，首先需要有一个团体或者“主管单位”挂靠，还要有固定资产、资信证明、必要业务场所、必要的组织机构等各种条件。这对于以业余身份出现的民间公益网站是不可逾越的门槛。

不过民政部门的工作人员也解释了设置这些门槛的理由：公益事业关系到民生，需要承担相应的责任，而国家进行管理的主要手段就是监控从事者的人事、资产、场地等具体条件。若没有资产和团体的保证，一旦出现款项流失、活动变质等意外，有关部门将无从追究责任。没有资产、没有固定办公场所、没有具体组织结构就是商业上的“皮包公司”，在公益事业上这种形式也绝不能被接受。所以个人网站目前尚无法列入正式管理范畴。不过虽然暂时无法进行具体监督和管理，但民政部门也正在建立渠道，和民间公益网站进行有效沟通，希望能为这种组织形式建立一个合法合理的生存空间，帮助他们发挥更大的作用。P

大机器停转之日

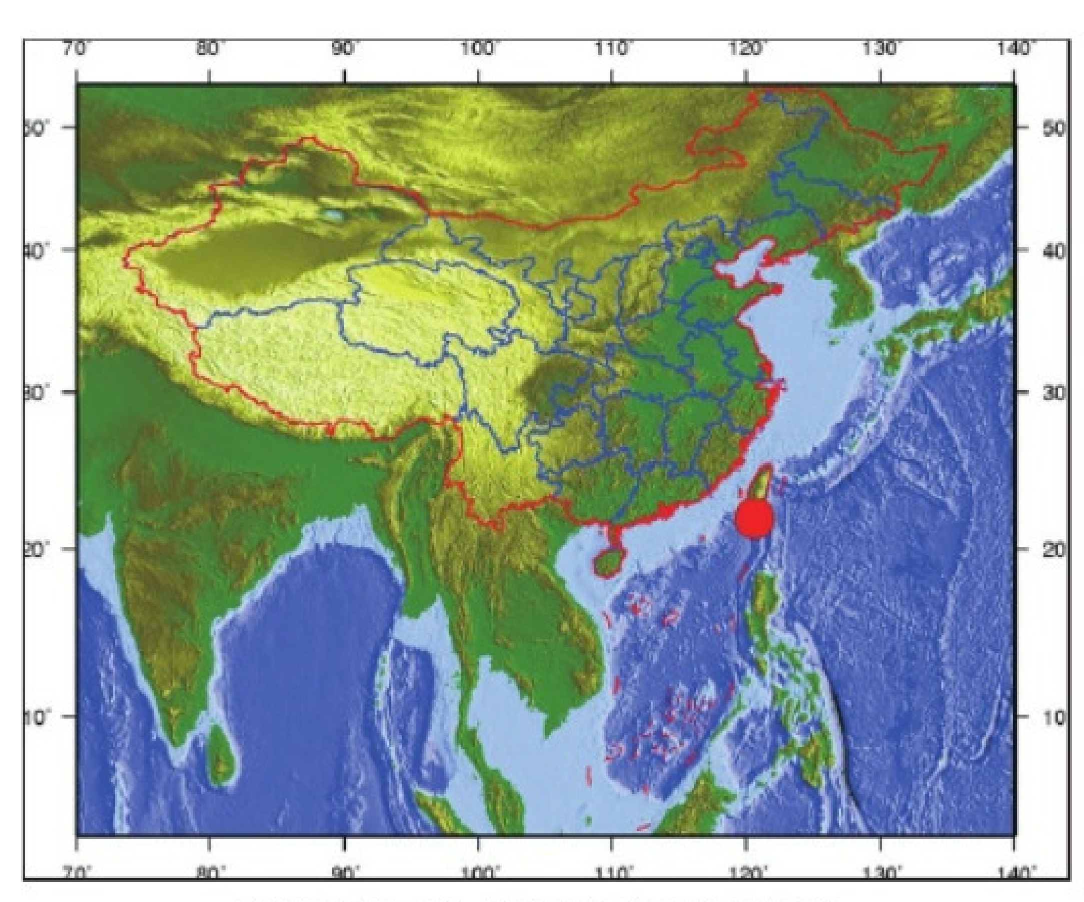
■北京 石墨

一、大机器停转之日

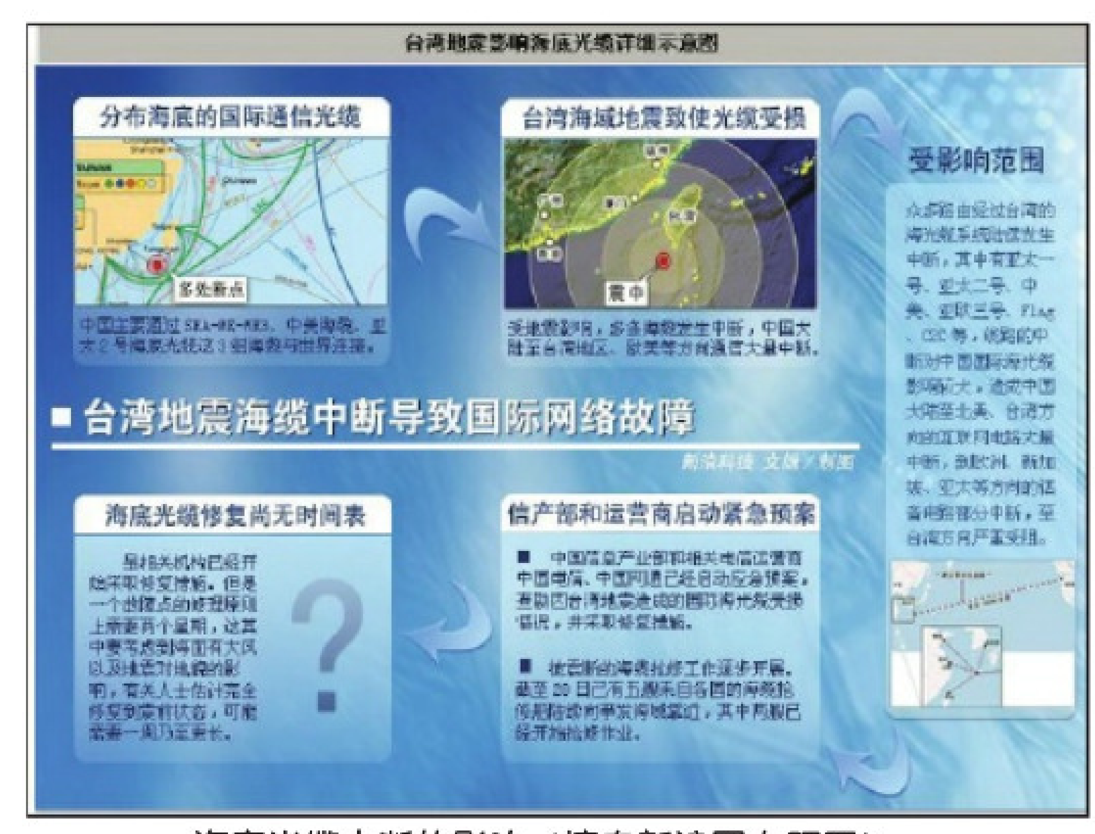
大约100年前，确切说是1909年，英国的文学大师E·M·福斯特（诺贝尔奖获得者）写了一篇短短的科幻小说《大机器就要停止转动了》（The Machine Stops），故事说的是在某个时代，地面污染严重，所有的人类都生活在地下，足不出户，通过“电台”（原文如此，请注意那时电话才刚刚发明，而电视还要等到20年后才出现）相互交流，大机器照顾着人的衣食住行，安排着人的一举一动，从北京到以色列概莫能外，世界大同。某天，这个精心设计的、全知全能的、无所不在的大机器，停转了，社会陷入崩溃。

就在2007年新年之前，整个东亚地区互联网的网民们也遭受了一次虚拟世界的意外停转。2006年12月26日晚20点30分左右，中国台湾省南部海域发生里氏7.2级地震，使众多路由经过中国台湾海域的海底光缆系统陆续发生中断，包括亚太一号、亚太二号、中美、亚欧三号、Flag、C2C等。很快，地震的影响开始显现出来，网民们发现Yahoo、CNN、MSN等国际网站均无法访问，MSN无法登录。

27日早晨，这个影响开始波及到国家经济命脉的方方面面：上班族们发现，国外邮箱无法使用了，紧急的邮件收不到；很多员工平时喜欢用MSN联系工作、交流意见、聊天八卦，现在也都抓了瞎；由于COM域名的DNS服务器设在美国，我国网民访问COM域名需要绕道国外，因此很多使用COM域名的网站都暂时出现了无法访问的现象；我国赴美留学的办理机构大面积瘫痪，中国考生无法参加申请法国留学的TEF考试；电子商务网站受到严重影响；交易所看不到纽约和伦敦的股票、期货指数；各大新闻社收不到信息；跨国公司的东亚分部纷纷和总部失去联系，公司内网上的OA（办公自动化）系统、MIS（管理信息系统）、ERP（企业资源管理）系统、BI（商业智能）系统等需要跨国协同的电子平台都无法正常工作，在那些号称世界工厂的地区，例如我国的长江三角洲和珠江三角洲，大量工厂损失惨重，订单收不上来，生产排不下去，专线电话也接不通，情况一片混乱。整个东亚，包括中国、日本、新加坡、韩国、越南等国家和地区早已在不知不觉中习惯了互联网带来的便利，享受着互联网提供的一切利益和服务，现在，一夜之间，大机器停转了。



地震情况示意（摘自中国国家地震网）



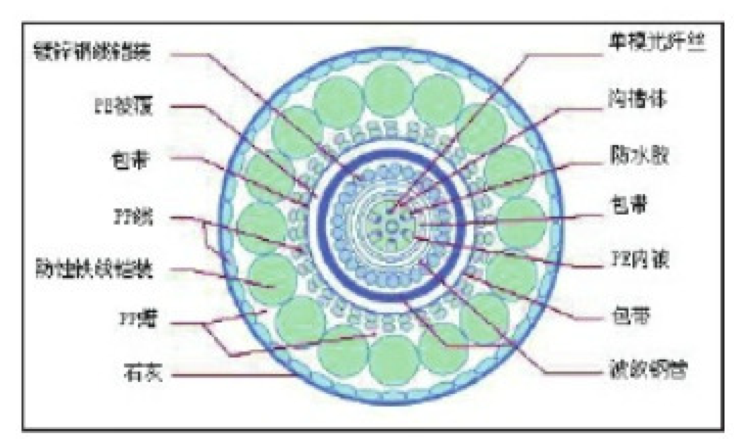
海底光缆中断的影响（摘自新浪网专题区）

客观说，从来没有一个地区或国家如此真切地体验到，自己是多么依赖于全球化，世界是多么紧密的联系在一起；也从来没有一个地区或国家如此真切地体验到，这张貌似复杂庞大、坚不可摧的巨大网络，竟然还存在着这么严重的瓶颈隐患。

二、海底百万里

1850年，英国电信提出了一项宏伟的计划，跨越多佛海峡铺设一条联通英法两国的海底电缆，实现跨国的电报通信——那时还没有电话，也没有光缆。这条电缆工作了才几个小时，就被一艘路过的渔船起锚时钩断了，英国人痛定思痛，研究出了电缆的铠装技术，有厚厚的外皮保护，深埋在海底，大大提高了海缆的安全性。从此以后，在短短150年内，海底电缆和光缆构成了一个绵延百万里的新世界。

在这个世界的发展史上，一样闪耀着群星般璀璨的人们。发现电子的汤姆逊爵士计算出信号在电缆中传播的衰减公式；爱因斯坦发现光电效应，为光通信奠定了基础；1958年，贝尔实验室的肖洛和汤斯验证了爱因斯坦预言的受激辐射效应，激光就此诞生；1966年，华裔科学家高锟提出，石英



专用于海底的铠装光缆结构图

玻璃丝可作为激光传输的良好导体，他提到的“石英玻璃丝”，我们现在称之为光纤，从此人类进入了光纤通信的伟大时代。可以说，光纤通信奠定了我们今日生活在其中的宽带互联网基础。

为什么光纤会成为现代通信技术的重要基础呢？这是因为光纤和其他通信手段相比，具有无与伦比的优越性，有一种说法认为，现代通信网的三大支柱是光纤通信、卫星通信和无线电通信。与光纤通信相比，卫星太贵了，带宽也太低了，无线电通信虽在移动市场取得了巨大的发展，但这仅仅限于一个城域网，对于跨国的长距离传输，无论是长波还是短波都不能提供足够的带宽，只有光纤，能够胜任骨干网的高带宽、高可靠性、低投资要求。光纤通信的主要优点有：


铠装光缆实物图

1.容量大：目前采用了DWDM（超密集波分复用）技术的光纤，传输速率可到达Tbps级别，1T就是1000GB，一根10Tbps的海底光缆相当于15 000亿根电话线，这个容量足够全体美国人给中国打长途电话，足够100万人同时以1Mbps的速率在线观看电影，相比之下，卫星和无线电的带宽仅仅是光纤的几万分之一；

2.传输损耗低，中继距离长；

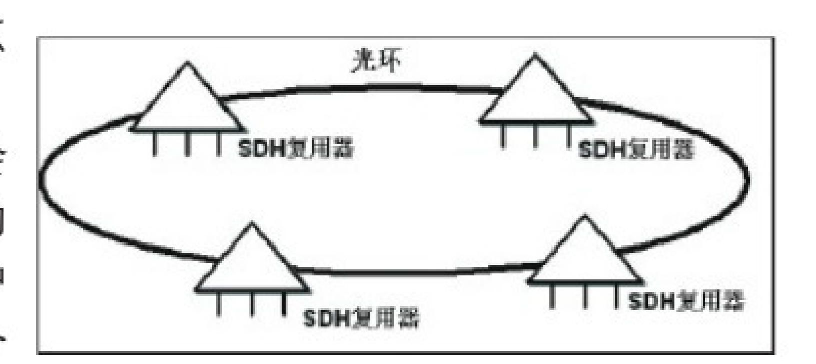
3.抗干扰，卫星和无线电都会受到干扰，但光纤不会；

4.造价便宜，线径细，花钱也少，占用的管道也少。

1988年，全球横越大洋的信息和数据中只有2%是通过海底光缆传送的，当时，人造卫星是主要的远距离通信工具。然而到了2000年，海底光缆已承担了80%的远距离通信，而且这一比例还在逐年上升。

三、深海历险

中国台湾省地震对东亚通信网的重创，是全世界第一次出现这么大规模的通信灾难。原因是，台湾省以南到菲律宾以北的巴士海峡是东亚、东南亚连接美国光缆的必经之路，海底光缆的铺设一般是用水下机器人在海底挖一条沟，然后把光缆埋进去，台湾海峡的海底地形相对平坦，埋设光缆比较容易，因此这个地带光缆密度特别高。一般来说，光通信网络（SONET）的容灾保护采用光环的方式实现，参见下图，光缆盘成一个环状，这就意味着光缆上任何两个节点之间都有两条路径可走，随便断掉一处光纤都不会对通信产生影响。跨国的海底光缆也采用这种保护方式，两条光缆构成一个环，这种方式对抗海水冲刷、渔船钩断、鲨鱼咬断等意外事故是可行的，但这次，大自然的伟力造成了台湾省南部海域光缆的集体断裂，海缆多处被拉坏，故障线路很长，或有很多段都出现故障，影响面非常广，也难以维修。



SONET环路示意图

对海缆的维护也是一次深海历险的过程，首先岸站要和抢修船相配合，确定故障点的大致位置——常见的定位法叫“双三维探头阵列探测法”，之后，维修人员用船上专门的打捞工具——打捞锚，将破损段的海缆割断，打捞到船上，在船上进行熔接——也就是把光缆剥开，把其中头发丝粗细的光纤逐一加热熔接粘合起来。


海底光缆修复过程图（东方IC供图）

熔接之后，要把修好的海缆重新埋进去，这时就要出动维修船上的水下机器人。这种机器人安装有定位系统，可在水下自由游动，同时有机械手和摄像头，可在水下进行遥控操作和作业。在维修人员将破损的海缆两端都维修续接好后，必须由水下机器人用高压水枪将海底的淤泥冲出一条沟，将修复的海底光缆重新埋进去。

据了解，2001年以前铺设的海缆都埋在海底1.5米左右，但由于埋设得较浅，比较容易受到渔捞破坏及鲨鱼啃咬，所以2001年之后的海缆都采取了深埋。专业人士分析，这样的状况造成一次性打捞成功的概率非常小，需要不断打捞尝试。

四、明日之光

这次海底光缆事故为全球的跨国通信再次敲响了警钟，回顾历史，海底光缆建设的高峰期出现在2000年，也就是互联网泡沫最大的一年。那时候业界信心百倍，以为全球化和互联网马上就会带来大量金光闪闪的跨国通信业务。大量投资带来的是过剩的能力，在互联网泡沫破灭之后，包括光纤在内的通信服务都被投资者打入冷宫。

随着全球经济逐渐恢复景气，通信市场也随之逐渐恢复，这次海缆事故之后，东亚主要的通信运营商都认识到，必须增加新的光缆形成网状网络。就在2006年12月，亚洲和美国的运营商已签订一项合同，新建一条长度超过1.8万公里的海底光缆，光缆的美国接入点在俄勒冈州，中国大陆接入点在山东青岛和上海崇明岛，另外将铺设通向韩国和中国台湾省的分支线路。



中美新建海底光缆示意图

可以预见，在未来，不仅跨越太平洋的海底光缆将会得到新的发展，从中国到欧洲的海底光缆也将取道印度洋，加大建设力度，全球都将被更多的光缆紧密联结起来，组成一张海底的巨大光网，这张巨大的光网将会是地球村的基础，是明日之光。

网事2006

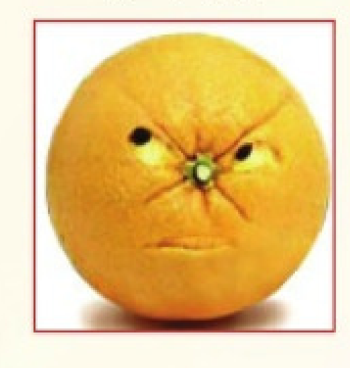
论坛上的都市夜奇谈

■记录人 好事者冰河



当爱恨情仇已成为网事……就咋那么招人难忘呢？在2006年末的某一个深夜，某个不知名却热闹的论坛上，发生了一幕回顾2006年互联网大热闹的讨论。一帮习惯夜晚出动的妖魔鬼怪们，打破多年潜水不发言的习惯，忽然冒出头来掀起一场风浪。当然，也有很多习惯凑热闹的闲人掺杂其中，没有了他们，论坛就不称之为论坛了。不过风浪虽然是风浪，内容还是很精彩的。作为风浪的幕后黑手之一，某人习惯性地将发生的一切忠实记录了下来，当然，包括那些口水和八卦……

吴氏生飞



【暗夜招魂醒目】论坛贱民地2006年

子时到了，各位潜水的孤魂野鬼，都出来透个气吧，好不容易到了年底，该出来露个面了。2006年在伟大的斑竹领导下，各位网络贱民和口水虫的积极建设下，我们的论坛终于接近没落了。为了保持“百足之虫，死而不僵”的本色，本人在此冰天雪地内裤裸奔召集潜水多年的众闲人夜猫子们评选2006年记忆最深刻的互联网大事件，打造我们草民自己的2006年终回顾，希望各位踊跃发帖和评论。格式么……见过大软做的IT年度大史记么？事实陈述和新闻评点最好分开，当然评点谁都可以发言，只要你觉得对事件有自己的看法。内容请适度BT，轻微灌水，奖惩尺度由大板控制，如果有冤案发生，你就老实认命吧。精彩发言将获得论坛相关道具和2007年8通社见习记者资格，这是老大说的。那谁谁谁，快出来，我在好友列表都看到你们了，不要装死。

那谁谁谁　Re：【暗夜招魂醒目】论坛贱民地2006年

沙发。楼主是在找我么？你什么时候看到我了？

巴格达牛肉面　Re：【暗夜招魂醒目】论坛贱民地2006年

沙发。好主意好主意，我去召唤兄弟们来帮忙。

巴格达牛肉面　Re：【暗夜招魂醒目】论坛贱民地2006年

没抢着沙发，只好坐板凳，那谁谁谁，居然比我还快，你真行。

吴氏生飞　Re：【暗夜招魂醒目】论坛贱民地2006年

大板锁了回复吧，这帮禽兽要出动了，让他们到讨论帖发情去。

Hans Zimmer　Re：【暗夜招魂醒目】论坛贱民地2006年

我举报，吴氏生飞是某人的马甲，不给道具我就揭发你，嘿嘿。

【此帖已被关门放狗锁定】

正所谓“黑夜给了我黑色的眼睛，所以我们制造了打火机，不然哪里来的光明”。谁也没想到，这处心积虑扔下的一根火柴，竟然引起一夜熊熊的大火，用当时目击者的话说，是“满城尽带黄金假牙”，全是口水惹的祸啊……

小黑屋常客



【讨论帖沙发醒目】自豪地说：我们是新时代的最强者

响应贱人的号召，讨论帖我来抢个沙发。至于奖励……老大你看着办吧，我不是大户，行行好。

网民成为2006年度人物。

毫无疑问，是少数人创造了互联网，但成就互联网的是我们每一个人。特别是进入Web2.0年代，我们既是互联网的消费者，又是互联网的建设者。这股热潮不仅仅存在于闹哄哄的中国，也同样存在于牛烘烘的欧美。相信正是看到了这个无法扭转的大趋势，美国《时代》周刊选择了“互联网民”作为2006年度风云人物，年度人物是坐在电脑面前的每一个人。《时代》周刊对此解释说，社会正从机构向个人过渡，个人正在成为“新数字时代民主社会”的公民，今年的年度人物将是互联网上内容的所有使用者和创造者。今年年初接任《时代》周刊执行总编辑的施滕格尔说：“我愿意看到年度人物是一个人，今年的年度人物确实是一个人，不是计算机或类似的东西，我们只是感到没有哪一个个人可以代表这一现象。”

楼下是贱人

Re：【讨论帖沙发醒目】自豪地说：我们是新时代的最强者

毫无疑问，我抢沙发的行为也是让我们入选年度人物的伟大行为之一。楼主你出来啦？

老而不死谓之妖

Re：【讨论帖沙发醒目】自豪地说：我们是新时代的最强者

毫无疑问，我觉得关楼上进小黑屋也是伟大行为之一。无论是基于他的废话，还是他的ID。

小黑屋常客

Re：【讨论帖沙发醒目】自豪地说：我们是新时代的最强者

2005年的年度人物是比尔·盖茨夫妇和爱尔兰摇滚歌手博诺，他们因为他们的慈善工作和旨在减少全球贫困、改善世界健康的活动而获得了这一荣誉。向前上溯20年，1985年的年度风云人物是我们敬爱的邓爷爷小平，一手缔造了中国的改革开放时代，彻底改变了我们的生活。我们不敢与世界首富或一代伟人比肩，他们凭借一己之力，主导或改变了时代的走向，为后来人开创了崭新的未来。不过在互联网时代，改变时代的不再仅仅是伟人，而是我们每一个人。我想，这也是盖茨大爷或邓伟人所梦想致力创造的时代吧。



《时代》周刊年度人物

上山打老虎

Re：【讨论帖沙发醒目】自豪地说：我们是新时代的最强者

很难说这是好事还是坏事，互联网民众成为推动历史发展的动力。我相信Web2.0的伟大进步，不过当离散的群体成为历史进步的主体，而又缺乏足够的道德和法律制约手段时，网民对于历史的推动将走向何方，这不是一个乐观的问题。必须记得，国家社会主义工人党就是凭借着多数人的选择登上历史舞台的，而德国民众在狂热中的这次选择，让他们付出了足够沉重的历史代价。我们现在可以欢庆我们彰显出的强大力量，但我们同时也要对自己的强大拥有足够的警惕，不要让这种力量成为别有用心人的工具。

巴格达牛肉面

Re：【讨论帖沙发醒目】自豪地说：我们是新时代的最强者

该帖子已经被管理员删除。理由：抢沙发？拜托都5层了你还抢什么？敬业一点好不？

爹死娘嫁人

Re：【讨论帖沙发醒目】自豪地说：我们是新时代的最强者

我赞同黑屋兄弟的看法，每个人都能为时代进步而出力，是诸多前辈为之努力奋斗的梦想，这是我们这一代的幸福。不过老虎大大不愧是搞法律的，什么时候都那么严谨悲观。只要有你这种冷静的声音存在，历史的车轮应该不会太偏离它应有的轨迹，当然前提是——我可以不赞成你的观点，但我捍卫你发言的权力。

各人顾各人

Re：【讨论帖沙发醒目】自豪地说：我们是新时代的最强者

顶楼上的，友情支持我兄弟一把。PS：强烈要求关1楼小黑屋，连起个名字都那么贱，更不要说行为。

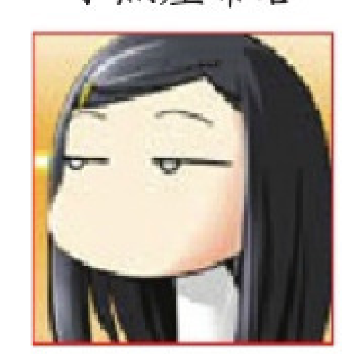
栏目编辑·璺雯·phair@popsoft.com.cn

各人顾各人　Re：【讨论帖沙发醒目】自豪地说：我们是新时代的最强者

再顶楼上的。
PS：为什么我们就不能评个年度人物，非要听美国人的？

于是，黑夜中的第一桩惨案发生了，有人进了小黑屋，这不是什么新鲜事，抢沙发不是罪过，不过以贱名抢沙发就是罪过了。当然，类似的惨案不是第一次发生，也不是最后一次。后面的内容，越来精彩。

小黑屋常客　【血案醒目】除了馒头，还有很多引发暴力的东西……



毫无疑问（咦？我怎么也学黑屋GG的语气了），“一个馒头引发的血案”，是2006年最早留下的难以磨灭的记忆。相信所有人都不能否认中国电影曾经获得的伟大成就，我们也曾经在黑白银幕前和露天影院中获得足够的快乐。但当上千万的人民币堆砌出一部所谓的大片之后，作为观众我们是否还有评价的资格和权力？《活着》《霸王别姬》，你们的力量与叹息去了哪里？当你们不再会用上好的素材为我们烹制上好的大餐，我们当然可以自己制作适合我们的甜点。用你们常说的话来概括，“我们这是在向大师致敬”。好吧，你是大师，我们致敬，结果却是大师露出了本相，小民惊惶失措。是不是我们除了掏钱买票入场之外，什么说话的权力都没有呢？幸好，这个世界还不是大师以为的那样。
BTW：鄙视那些破坏环境还死不认账的，人不能无耻到这个地步。

水月镜花　Re：【血案醒目】除了馒头，还有很多引发暴力的东西……

沙发，镜花MM好文笔，不过你答应我们的黄金甲视频什么时候放出来呢？有我们这帮人支持你，保证没人敢找你麻烦，更不会出现什么血案。

看人下菜碟　Re：【血案醒目】除了馒头，还有很多引发暴力的东西……

沙发，幸好我没上当去电影院。


胡戈——馒头制作者

看人下菜碟　Re：【血案醒目】除了馒头，还有很多引发暴力的东西……

没抢着沙发，郁闷。鄙视黑屋来抢沙发，鄙视楼上和MM套近乎，鄙视你向MM催债。镜花JJ你慢慢做视频，相信你的实力，做好了先给我看一下哈……

行为艺术爱好者　Re：【血案醒目】除了馒头，还有很多引发暴力的东西……

楼上的果然名不虚传，见到MM就PMP。



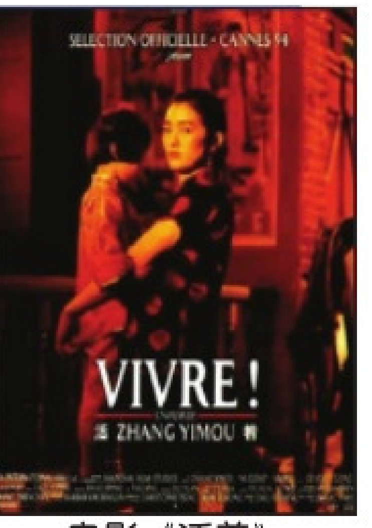
电影《霸王别姬》

我左青龙右白虎　Re：【血案醒目】除了馒头，还有很多引发暴力的东西……

晕，怎么会进来这么多人，都不睡啊？
“乌鸡”不是第一个恶评如潮的电影，但因为观众评价而大发肝火的电影导演，这恐怕也是前无古人了吧？我无意对电影或导演再做什么评价，我只是想说，胡戈的行为给我们这些互联网上的闲人指出了一条新路。除了在论坛上捧捧场、骂骂娘之外，运用已有的素材重新演绎制作，进行评价也是互联网给我们的崭新权力。过去我们最多是PS个小胖什么的，现在我们也能用大片来发表自己的感想了。所以，我们要坚决、勇敢、大无畏的把胡戈的道路坚持贯彻下去（怎么说话像我们领导了？呸自己一下）。
小弟没什么文化，各位不要鄙视俺写得差。

这一刻灵魂附体　Re：【血案醒目】除了馒头，还有很多引发暴力的东西……

我们不过侮辱了他的智商，他却连我们的人格都给侮辱了。
BTW：楼上的你还没文化？唐府教师爷啊。老牛还在腰间么？表拿出来乱挥。



电影《活着》

齐天大剩　Re：【血案醒目】除了馒头，还有很多引发暴力的东西……

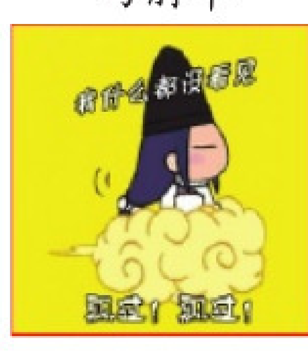
拜楼上的，精辟。

最爱兰兰姐　**Re：【血案醒目】除了馒头，还有很多引发暴力的东西……**

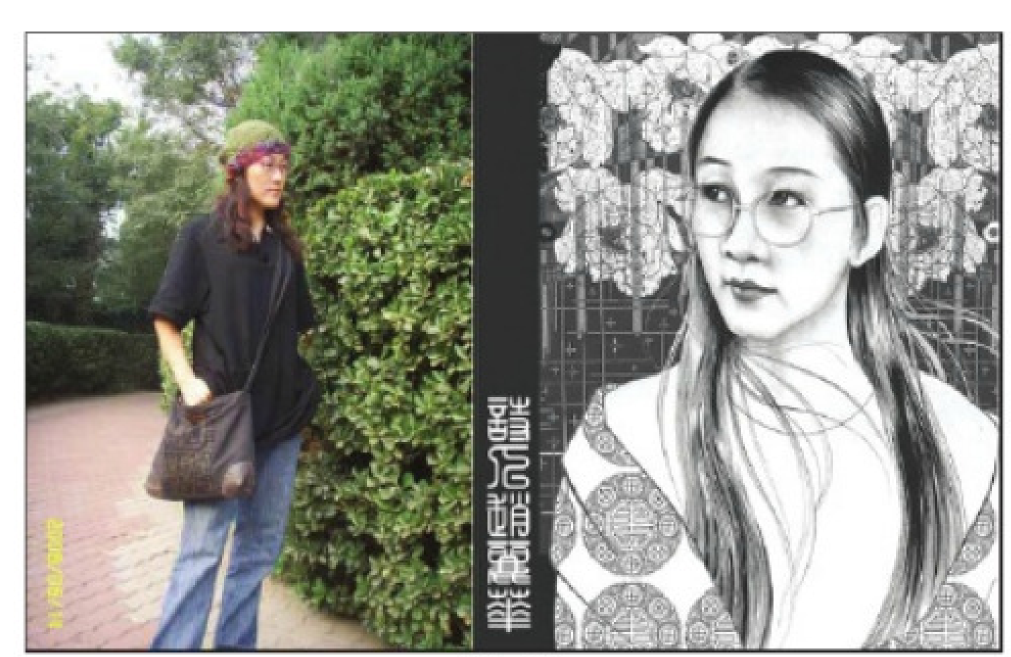
6楼的精辟。网络给我们最宝贵的就是表达自己的权力，我们表达了自己的不满，他可以不同意，但他侮辱我们的人格，这就是陈大官人的不对了。难道人人都要给他唱赞歌才是好的观众？这样搞下去，我还是去看兰兰姐的电影吧。好歹不忽悠人，真材实料，也不会骂我无耻。

对于“馒头血案”，好像人人都有一肚子不屑，可真要发表自己的意见，反而却说不出什么有实质性的内容，也许这就是胡戈存在的意义。当我们都无法表达自己的不满时，他给我们另辟蹊径，原来牢骚是可以这样发的。除此之外，2006年的互联网，还有人告诉我们，诗/也是/一种/大众化/的/表达/方式……

梨花旗下马前卒　**【梨花神教醒目】否认/自己是诗人/是/可耻的**



我/不想/再解释/太多
谁/知道/诗/是/什么/?
难道/非要/你们/喜欢
才是/动人的/诗歌？
白乐天/也/曾经/下问/老婆婆
洛宾·王/也写过/鹅鹅鹅
我们/探测了/火星
混迹于/网络
却/还无法/宽容地/对待
世间的/各个/角落
做/一个/结巴
不是/一件/可耻的/事情
可耻的/是/不承认
自己/原来/是/诗人一个
每个人/心里/都有
断背山/一座
同样/也有/属于/自己的/诗歌
BTW：写完/不匿/同样/也是/可耻的。



赵丽华

爹死娘嫁人　**Re：【梨花神教醒目】否认/自己是诗人/是/可耻的**

不抢/沙发/也是/可耻的，顺路/拜/教主/一个，你/以为/这里/是/猫扑啊？还/匿个/什么/玩意/啊？
楼下的/请保持/队形，这里/不写/湿/才是/可耻的

那谁谁谁　**Re：【梨花神教醒目】否认/自己是诗人/是/可耻的**

做/一个/结巴
不是/一件/可耻的/事情
可耻的/是/不承认
自己/原来/是/诗人一个。
——————————华丽的分隔线——————————
楼主/你/让我/找回了/失去的/自尊，我/终于/可以/抬头/说/自己/是/知识/分子，原来/我/曾经/那么/可耻，我/坐在/板凳/上/痛哭/流涕/ing。

吴氏生飞　**Re：【梨花神教醒目】否认/自己是诗人/是/可耻的**

诗歌/是/没有/疆界/的/艺术，只要/心里/美，平民/也/可以/有/自己的/诗路。所以/我们/要/感谢/赵/湿人，生活中/可以/是/湿人/处处
马前卒/你是/新/注册的/马甲/吧？我/知道/你是/谁，快/还/我的/钱，都/拖了/两年/了。

行为艺术爱好者　**Re：【梨花神教醒目】否认/自己是诗人/是/可耻的**

敢/写诗/不是/可耻/的,写了/不敢/承认，才是/真正/可耻。无论/如何，赵/湿人/没有/象/某些/湿人/那样/裸奔，她的/湿/也不/全是/一堆/狗屎。
BTW：楼上的/老大，你说的/心里美，是不是/北京的/大/萝卜？

衡水老白干

Re: 【梨花神教醒目】否认/自己是诗人/是/可耻的

楼主/和/教主/什么/关系？我/觉得/你的/湿，比/她/写的/好的/多。不是/只有/面朝/大海/才能/写出/诗，坐在/马桶/上，同样/也有/shi。

顺路/鄙视/在这里/要债/的/湿人。

回首又见她

Re: 【梨花神教醒目】否认/自己是诗人/是/可耻的

我叫白云/我叫黑土/我58/我55/我属猪/我属虎/这是我老公/这是我老母……

这样/写诗/的/还有/本山/大叔/和/宋丹丹/啊！有谁/不服/么？湿/来源于/生活，《诗经》/也是/如此。我在/这里/湿兴/大发，决定/要把/诗歌/运动/进行/到底。

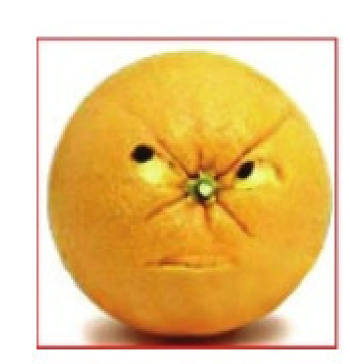
我左青龙右白虎

Re: 【梨花神教醒目】否认/自己是诗人/是/可耻的

楼上的/你/放我/一马，我的/雨伞/质量/不好，现在/直/漏水，老牛/都要/生锈/了……

赛湿会的实况暂时直播到这里。诗歌的确是能挑起人们心底里的热情，大虾们在其他帖子里灌水的同时，也不忘到这里来继续盖楼，所以赵丽华对中国诗坛和广大诗歌爱好者的贡献绝对是前无古人的。你见过哪个诗人能鼓动这么多文化参差不齐的人一起来到论坛写诗么？古时的李白杜甫肯定没能做到，当代的北岛芒克也没有做到。只有今天，2006年的赵丽华，开创了诗歌的新境界。

吴氏生飞



【魔兽醒目】铜须乱！2006中国互联网的《金瓶梅》

铜须乱·墙头互联网上·第一折·秋夜梧桐雨·幽月儿

[仙吕.忆王孙]瑶阶月色晃疏棂，银烛秋光冷LCD屏，消遣此时此夜景。和月步夜林，苔浸的背上祈福冷。

[金盏儿]他此夕把云路狮鹫乘，银汉鹊桥平。不甫能今夜成欢庆，枕边忽听手机鸣，则早离愁情脉脉，别泪铜须冷。五更长叹息，则是一夜短恩情。……

第二折·一悉薄情·透骨寒

[寄生草]柳暗青烟密，花残红雨飞。这人人和柳浑相类，QQ记录看得人心碎，柳眉不转蛾眉系。为甚爱巢陡恁景狼藉，正是铜须让我人憔悴。……

第三折·进得论坛恩仇乱

[归塞北]偷情词，众人滚屏看。薄情浪语收不尽，数载夫妻日夜情。隐在九霄叹。

第四折·网络众生云霄憾

妈妈的，竟然有此等腌臜人物，着实恼坏我等网络光棍汉。QQ把妹也罢了，居然还《魔兽世界》把花探。兄弟们，把这铜须消息四下散，须得要让他一辈子吃不上饭。锵锵锵，我手持钢鞭将你打……（实在是编不下去了，没那个写杂剧的才华啊！还是梨花体好，嗯，大家好才是真的好。）

第五折·一朝轰动环球看

哈利路亚！哈利路亚！网络暴民怎得了，想要谴责，奈何人情乱。（写死我了，种梨花去。）……

吴氏生飞

Re: 【魔兽醒目】铜须乱！2006中国互联网的《金瓶梅》

自己的沙发自己坐，幸好我事先一起写好了。2006年的中国互联网，不谈铜须，那就说明你是火星来的。所以尽管我知道挑起这个话题会被人说老，可是我还是义无反顾地上前了。正如三藏大师有云：背黑锅我来，送死你去。尽全力为众生，南无阿弥陀佛……

毫无疑问/铜须/是2006年/中国/互联网/的/贱人……对不起对不起，湿人帖那里贴得太尽兴，我的思绪一下没转过来。铜须大官人对2006中国网民的影响实在太深远，铜须的出现，让社会首次意识到网络虚拟世界中的情感出轨问题能造成多严重的后果。一个现实家庭——正如至尊宝说过的那样——感情破裂了，而且还闹得路人皆知，严重影响了我们国家和谐社会的形象。幸好现在是个法制社会，铜须乱·锋刃杀妻的这一折没有重演。但现代武松的手段更高明，他把铜须大官人和月儿的私情公诸于众，丝毫不顾忌自己脑袋上闪闪的绿光，拚了自己的面子不顾，让中国网民过了一把窥阴癖和道德捍卫者的瘾。互联网只有一个铜须么？当然不是，后来爆出的“魔兽会长诱奸少女事件”、“江西玩家裸聊/真人PK案”、“上海MM睡了白睡案”，都说明人人在痛骂铜须的同时，还是有不少人向往着自己也做一回大官人。人人都往大官人头上泼脏水时，自己在未来又想要扮演什么角色呢？只可惜《魔兽世界》这么个好游戏，生生被这些人给糟蹋了。

小黑屋常客 Re:【魔兽醒目】铜须乱！2006中国互联网的《金瓶梅》

本来是来抢沙发的，不过看完我彻底被打败了，冰河大人，你竟然改编白朴的元杂剧……拜托你改编全本啊！我找人排戏，振兴民族戏曲，这是我们每个公民不可推卸的责任。不过结尾有些胡闹了，赶时髦拍《图兰朵》么？

饿滴神啊！ Re:【魔兽醒目】铜须乱！2006中国互联网的《金瓶梅》

强烈要求排演《墙头互联网上·铜须乱》，资金我来找，绝对没问题，冰河你的气质绝对是男一号铜须的不二人选。表推辞了。

那谁谁谁 Re:【魔兽醒目】铜须乱！2006中国互联网的《金瓶梅》

哦哦哦，有人作茧自缚咯，搬个热闹看板凳。不过铜须这等妖蛾子，还真要好好谴责一下才是。就算这件事情不是真的，在这个事情的号召下，钢须铁须层出不穷，搞得洒家玩魔兽都有些不安生了，担心后院失火啊，还是多陪陪老婆了。

吴氏生飞 Re:【魔兽醒目】铜须乱！2006中国互联网的《金瓶梅》

什嘛素质啊？大半夜的顶什嘛顶啊？黑屋你个衰人，干吗扒我马甲？我决定了，铜须就是你来演，支持的打1。

上山打老虎 Re:【魔兽醒目】铜须乱！2006中国互联网的《金瓶梅》

1，那幽月儿谁来演？论坛里MM不少，谁有这个气质呢？

关门放狗 Re:【魔兽醒目】铜须乱！2006中国互联网的《金瓶梅》

1，不过冰河来演也不错啊，同意的打2。铜须是第一男主角，不能马虎，至于月儿……老虎听说你青衣唱得不错是么？

玉暖烟 Re:【魔兽醒目】铜须乱！2006中国互联网的《金瓶梅》

大板也来凑热闹了？1，2。支持老虎唱青衣

“铜须”事件网络追问

“天涯”社区关于此事件专题

月夜修罗 Re:【魔兽醒目】铜须乱！2006中国互联网的《金瓶梅》

1，2。啊啊啊，我笑喷了，这折子戏什么时候演啊？我买票。有卖瓜子的么？

爹死娘嫁人 Re:【魔兽醒目】铜须乱！2006中国互联网的《金瓶梅》

1，2。来了来了，瓜子花生菊花茶，还有热手巾和小板凳。要买的伸手了啊！

正所谓始作俑者，其无后乎。惹上了铜须这一出，注定就会跟来无穷无尽的麻烦。这一帖一夜之间很快就盖出了200多楼，直追梨花热帖，远远超过了其他的讨论帖。

胡闹归胡闹，不过现实终究还是要面对，没想要就在这里寻找到答案，只要能有片刻思考，目的就已经达到了。当然欢乐的话题还有许多，楼层盖得一个比一个高，一年的中国互联网其实有太多的亮点可以去发掘，其中的精彩实在不是这点篇幅能容纳的。如果有心，各位不妨也召集网友纵论一番，一定会有不一样的新发现。P

回复本主题 发表新主题 返回版面列表 返回帖子列表　页：1 指定：GO

昵称颜色说明：管理员 编辑 版主 男生 女生

论坛搜索 搜 贴　版面其他功能 GO　版主管理选项 GO

Powered by Qihoo



有志者，愿自成
——志愿者之"网"路越走越宽

北京 丁志远

当七八年前我还刚进大学时，学校里好几个以"志愿"为宗旨的社团在最热闹的地区摆了几张桌子、立了几个条幅，于是我选择了一张桌子，趴在上面填完表格，光荣地成为一名志愿者。如今数量极多的"桌子"摆到网络上任你选择，而你也再无需趴在上面努力地写字，只要面对电脑轻松击打键盘就可以了，那么，你是否还有心情来当一回网络时代的志愿者呢？

1. 志愿者的两个W和一个H

A.为什么（Why）要去做一个志愿者？

请在第一时间记住：当一个志愿者，并不是去为别人服务或奉献，而完全是你自己的需要。通过志愿活动，你至少可以获取以下一种或数种的益处：

·丰富个人简历。在将来的个人简历中，你可将志愿活动作为一笔有价值的记录项目列入。这种记录不仅可能代表着类似于"实习"的个人经验，而且还蕴含着你个人对社会、团体的一种价值选择。这在一些注重实际能力与团队精神的企业，特别在众多外资、中外合资企业中，是会受到重视的。

·生活经历。缺乏变化的生活是淡漠无痕的，为何不籍此增加些有意思的丰富经历呢？

·结交新的朋友。随着科技发展，现代人的独立生活能力变强，但往往人际交往上陷入难题。并不是只有商业活动才会带来人际交往的机会，志愿者活动由于纯利益动机极低，也许你可在其中交到不错的朋友。

·培训和实践经验。不少志愿者项目都会预先对志愿者进行培训，这有助于你发展和学习新的技能，而这些培训也许你平常需要花费一些金钱才能得到。

·最后这一个益处其实并不虚伪，那就是：付出者的快感。

B.选择一份什么样（What）的志愿者项目？

最理想的志愿者活动是在活动过程中，志愿者一方的需要与组织者一方的需要相互吻合，因此，在参加之前请稍微考虑以下问题。

·我想获得什么经验和技能？从志愿者活动中是否能获取？

·我能否提供该志愿活动所需的技能？或能否通过事前培训达到要求？

·有哪些事情是我不愿意做的？或是我非常喜欢做的？仔细阅读志愿章程，考虑一下志愿者活动中的一些细节。

·时间和地点约束。对照时间表或行程表，看能不能准时出席。虽然大部分志愿活动可中途退出，但部分活动一旦承诺而退出也许会给主办方带来难堪，这种活动虽然松散，但还是存在义务与权利的。

C.怎样（How）去申请志愿者？

不同的项目肯定有松散与严格之分，但网投报名的流程基本一样。首先需要通过在线表格或下载填报单填写个人信息，大部分需准备电子版的个人身份证明图片及个人近照，部分特殊活动可能会要求更特别的个人身份、技能证明。网投经审批后会有一个面试（其中可能包括体检等），通过面试之后大部分将会有一个培训，然后才能正式参与志愿活动。



与联合国关联的NGO（非政府组织）联盟主页，其精神是许多民间志愿者团体组建的来源。

志愿服务的专业化之路

国外的志愿服务最先起源于19世纪初西方国家宗教性的慈善服务，这种服务因宗教性而具有良好的基础，最后逐渐演变成一种精神上的美德被保留下来。19世纪末到20世纪初，欧美等国力图在社会福利方面有所作为，除了专项工作外，志愿服务也得到政府的重视与鼓励。二战后，西方国家开始运用志愿服务来对社会关系进行调整，这使得志愿服务更多纳入了政府的管理范围，而一步步走向制度化、专业化。这种专业化促进了大量的志愿者管理研究与原理探索，无疑进一步扩大了志愿服务的影响力。目前许多国家已将志愿服务变成他们加强对公民进行道德教育的一部分，而志愿活动也已成为公民们的自觉行为。

中国自古就有"老吾老以及人之老，幼吾幼以及人之幼"这种推己及人的"大同社会"观念，但较为现代的志愿活动则始自于60年代中期对第三世界国家的义务志愿援助。目前国内志愿活动绝大部分都资金短缺，并面临相关法律法规缺失的问题，此外在对志愿者的管理与评估方面也相对欠缺，这很大程度影响了志愿者继续参与志愿活动的积极性。然而目前中国正面临着福利等社会问题的巨大考验，同时有更多的国际性志愿者组织推广到中国，这些都是好的契机。我们期待有一天，做一个志愿者能从始至终带面微笑、充满自豪。

2. 2008北京奥运会、残奥会志愿者申请

能参与到全世界为之聚焦的盛事之中，应当是许多中国人的梦想，而如今，这个机会就在身边。自1984年洛杉矶奥运会首次招募3万名志愿者参与赛会工作之后，奥运会志愿者就成为历届奥运会不可或缺的组成部分。此次北京奥运会赛会志愿者总需求约为7万人，残奥会赛会志愿者总需求约为3万人，加上赛会之外的其它志愿者项目，机会众多。如果你满足招募条件，不妨来投上一份申请表！由于整个招募过程历时一年半，

对象众多，复杂庞大，以下将对各种你可能会用到的报名资料做一个汇总整理。



北京2008奥运会志愿者标志

A.赛会志愿者报名时间与方式

虽然赛会志愿者的招募工作早于2006年8月28日就开始启动，但整个招募过程却是会延续到2008年3月份。并且由于是分期分阶段进行，不用担心晚报了是否会影响最终的录取，你只需要考虑自己的时间、地点、技能等问题。不过由于整个招募过程历时一年半，复杂庞大，下面列表给出3个阶段的报名说明。

北京地区非普通高校师生的报名网址皆为居住地区县的官方政务网站，具体链接请参考：http://sports.sina.com.cn/o/2006-08-28/16062424298.shtml，由于部分政务网站首页并没有给出奥运志愿者报名入口，因此请点击上述链接页面上的“快速入口”进入。

此次奥运会除北京外，还包括青岛、天津、上海、沈阳、秦皇岛、香港等6个协办城市，这些城市的奥运志愿者报名可参考以下网址：

青岛（帆船）：http://sailing2008.org.cn/postulant.aspx

天津（足球）：http://www.youthtj.org.cn/aoyun/

上海（足球）：截稿时尚不可网上报名。请关注http://www.volunteer.sh.cn

沈阳（足球）：截稿时尚不可网上报名。请关注http://www.sygqt.gov.cn/

秦皇岛（足球）：截稿时尚不可网上报名。请关注http://www.qhd54.gov.cn/


网络报名表格所需填写项目包括个人信息、教育和培训、服务意愿、其他信息等四大类。

奥运会志愿者各阶段报名说明

批次起始时间	招募对象	报名方式
2006年8月28日	北京地区申请人	在京普通高校师生（含在京港澳台侨师生和外国师生），在普通高校内部设立的招募点自愿报名；在北京地区生活、工作的各界人士，在居住地区县的团委指定的网络报名系统报名，或到所居住的街道、乡镇的团委填报纸质报名表。
2006年12月	京外各省、自治区、直辖市申请人	通过各省、自治区、直辖市团委指定的报名渠道报名。
2007年3月	港澳同胞、台湾同胞、海外华人华侨和留学生、外国人	暂时不详

*注1：所有批次均结束于2008年3月，并且各批次内的选拔和录用工作均为分阶段进行，而非一次性。
*注2：北京奥组委将于2007年8月发出第一批录用通知，整个录用工作将在2008年5月完成。

香港（马术）：http://www.equestrian2008.org/chi/volunteer_c.aspx

B.报名要求及注意事项

更多的注意事项请参考后面给出的官方链接，这里只提出几个特别值得关注的要点：1.赛会志愿者必须于1990年6月30日（含）前出生，



北京奥运会官方网站

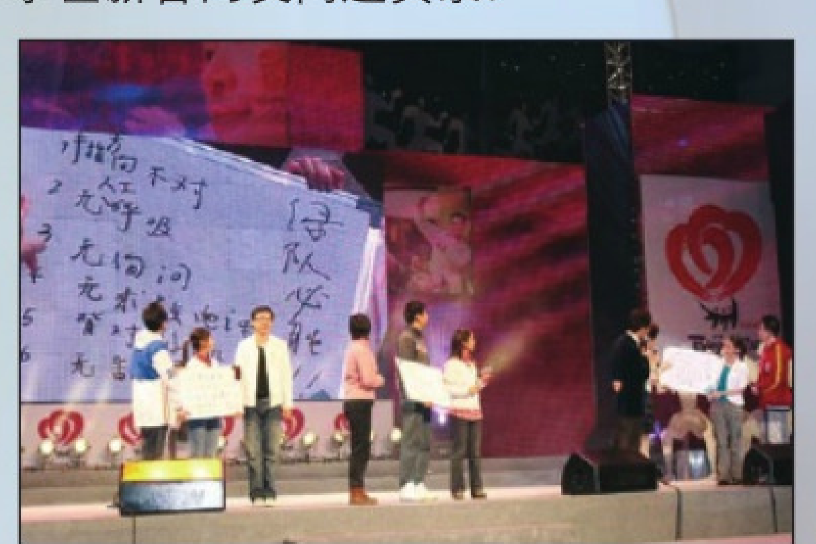
不可含糊；2.必须能在北京奥运会、残奥会期间连续服务7天以上（奥运会2008年8月8日～8月24日、残奥会2008年9月6日～9月17日）；3.所有人员都必须能有英语、汉语交流能力；4.所有志愿者需自己请假，京外人员赴京参与志愿活动，组织者不负责其在北京的住宿及到北京的往返交通费用。

第29届奥运会和第13届残奥会志愿者官方网址：

http://volunteers.beijing2008.cn/

请注意点击查看页面右侧的“赛会志愿者招募”“常见问题解答”“京外各省、自治区、直辖市赛会志愿者招募工作问答”等链接。

北京奥组委志愿者筹备组副组长李世新答网友问题实录：


2006年12月17日在清华大学召开的奥运志愿者培训主题活动中，几位同学参与了紧急救护的竞赛

http://www.beijing2008.cn/00/79/column212037900.shtml

C.赛会之外的志愿项目

除了赛会志愿者之外，此次奥运会还设有包括迎奥运、奥组委前期工作支持、北京市城市服务、奥运遗产转化等5个志愿项目。参与这些工作虽然不能亲历如火如荼的赛事，但亦是不错的机会。特别是奥组委前期工作支持项目，适合于在校大学生参与，同时由于在奥运会之前参与，有可能会因工作优秀而直接转为赛事志愿者，因此这里简单介绍一下此项目。

这个项目要求报名者在报名时就年满18周岁，录用后直接受奥组委的领导和管理。该项目一般以第3个月为一个服务周期，分批次招募志愿者，目前第4期（工作日期为2006年12月28日～2007年3月28日）的招募工作已结束，请大家关注官方网站以后各期的招募计划（如无意外，下一个招募期开始时间应在2007年2月底左右，有心的朋友敬请留意）。

该项服务的工作覆盖面较广，志愿者可获得多种技能的锻炼，为了让大家对此有所了解，这里列出2006年第4期的招募工作表以供参考：http://www.beijing2008.cn/36/96/article212059636.shtml。此外，奥组委已经委托北京志愿者协会（网址http://www.bjvolunteer.org，电话010-51601208）负责前期志愿者的招募工作，有什么问题不妨去直接咨询他们。

其它链接：
奥林匹克官方网站：
http://www.olympic.org

中国奥委会官方网站：
http://www.olympic.cn/

北京2008年奥运会、残奥会志愿者宣传片，里面有成龙等众多明星的表演哦：
http://www.beijing2008.cn/53/83/article212038353.shtml

3. 各类志愿项目简介

由于志愿者项目的发起并不困难，只要有一些想法和一个或大或小的组织就能完成，因此遍布全国的志愿者组织实在难于一一罗列。以下所介绍志愿项目仅为森林之一木，纯取抛砖引玉之意。读者朋友在实际参与时，应结合当地的具体情况，做出合适的选择。此外，如果你有心对这些项目有所贡献，可在大部分志愿者项目的主页上看到捐赠途径，若是不能亲身行动，钱财支助也不失为另一种志愿方式。

A. 人类环境

· 自然之友

http://www.fon.org.cn

自然之友成立于1994年3月，是中国第一个在国家民政部注册成立的民间环保团体。十余年来累计发展会员8000多人，其中活跃会员3000余人，团体会员近30家。该团体以环境教育和自然保护为目的，主要以环境教育、宣传、推进制度改进为行动方式，目前已累计获得国内国际奖15余项。现在该团体的会员加入为半志愿性质，需要交纳少额会费方可加入，此外还招收部分工作支持方面的志愿者。



· 大海环保公社

http://www.dahai.ngo.cn

登入该网站即可听到一片海浪声：这个团体正是以提升中国海洋环保水准为宗旨，利用媒体对国人展开海关保护的教育，并主要针对生活在沿海大中城市人口及近1700万中国渔民进行保护海洋的项目推广。这个组织的发起者是一位环保志愿者，于2000年徒步中国万里海岸，目睹沿海污染，遂有此举。目前该组织正招募沿海城市海洁志愿者观察员及其他少数种类的志愿者，沿海的读者朋友可以关注了。



· 可可西里国家级自然保护区管理局

http://kkxl.enorth.com.cn

得益于相关电影及书籍的广泛宣传，“可可西里”一词基本已成为环保与藏羚羊保护的代名词，这里之所以将这个官方网站列入，是因为该管理局曾十数次向全国招募志愿者。不过遗憾的是出于保护产仔期的藏羚羊，管理局已于2006年暂缓招募志愿者，但今后是否会恢复尚未确定，喜欢可可西里与西藏的朋友请锁定该网站，更多有关可可西里志愿者的信息还可参考民间主办的可可西里公益网（http://www.kekexili.com）。



B. 心理援助

· 中国红十字会心灵阳光工程

http://www.nphe.org

该项目由中国红十字会全民健康教育办公室在2004年启动，其宗旨是推动大众的心理健康教育的普及，目前主要向学生、教育工作者和父母三方面进行讲座与培训。该项目以北京为中心逐步向全国开展，目前已涉及到广州、四川、上海、河北、山东等城市。现在该项目正招募志愿者，协助组织开办活动，同时你还可在该网站获取仅参加红十字会志愿工作者组织的某一项服务活动的信息。

· 星星雨教育研究所

http://www.guduzh.org.cn/chinese/

由一名孤独症家长在1993年创办，是国内第一家为孤独症儿童及其家庭提供服务的民办教育机构，其宗旨为帮助孤独症儿童，促进孤独症家长认识和掌握孤独症。主要形式是为3～12岁的孤独症儿童提供以“行为训练”（ABA）个别化教育方案和学前训练指导，并对家长进行相关知识培训，该网站向接受服务的家长征收报名费，但仅用于支付教师、场地等费用。目前组织正招募各种包括教学、发展、办公、总务等多种类型的志愿者。





C. 西部援助：

· 西部计划网站

http://www.xibujihua.org.cn

关于大学后毕业后援助西部的计划，绝大部分工作会由学校相关部门安排实施，但这里仍给出国家官方的

大学生志愿服务西部计划网，你可在上面看到对参与此计划的志愿者的多方报道，并可在此提交个人的志愿信息、查找相应的对口信息等。2006年志愿服务西部计划于当年4月份完成，请有志于西部援助的读者同学在2007年相应时间关注该网站。

·爱心·王搏计划

http://www.westup.org/



不少朋友在为西部、包括希望工程在内的项目捐款时，总想知道自己的钱到底用到了谁的头上，这种工作可能更适合于个人开展，因此这里也选取了一例特殊的个人网站。该计划的发起者王搏是一名纪实摄影家，通过自己的亲身走访和实地拍摄获取第一手需要资助者的资料，因此作为一名有些捐助的志愿人士，你将获得完全的透明度与知情权。

D.援外

·中国援外青年志愿者

http://hwfw.youth.cn/



不得不说这是一个获取出国体验的方法，但更重要的是，你需要首先检查自己是否符合援外所需要的基本要求，同时由于该计划所援助的国家为发展中国家，部分为在较落后地区的工作，因此千万不要想体验什么美景、风情，只需要告诉自己是实实在在体验“另一种生活”就行。援外工作时间为半年至2年（一般为1年），工作类别涉及多方面，往返旅费及基本生活费（每人每月200美元）均由派遣单位提供。

·BIVA北京国际志愿人员协会

http://www.civa.org.cn/home.htm



这是在中国国际经济技术交流中心和联合国开发计划署支持下，建立的一个面向中国提供志愿服务的非盈利组织。这里仍将其放在“援外”类别中，是因为你既可通过该组织申请在国内开展服务，也可申请国外志愿服务。不过无论是国内还是国外服务，其要求都较高，除需大本以上学历之外，还要求在所申请的工作领域中具备5年以上实际经验，能够运用外语（英语、法语）独立工作。

E.其它

·北京大学阳光志愿者协会

http://www.isun.org



其使命即是推广“阳光骨髓库”的建立，从而提高华裔、亚裔白血病患者（骨髓移植是目前最佳的医治办法）的生存机会，同时促进白血病患者之间的互助，增进民众对于骨髓移植的认识和了解。目前该组织已建立了国际上唯一一个可公开免费查询的骨髓库，并且其大部分都是高分辨率



数据。除参与该组织外，你还可通过该组织捐献骨髓。

·北京戒毒在线

http://www.bjjdzx.org



“北京禁毒在线”网站由北京市禁毒委员会、首都社会治安综合治理委员会主管，目前其正受委托主要向全北京居住人士招募禁毒志愿者。志愿者的工作范围包括禁毒知识普及宣传、对吸毒人员开展矫治帮教工作、毒情调查、提供涉毒线索等，这个项目也欢迎无毒品犯罪纪录、且决心戒队毒瘾的吸毒人员参加。

·多背一公斤

http://www.1kg.cn/

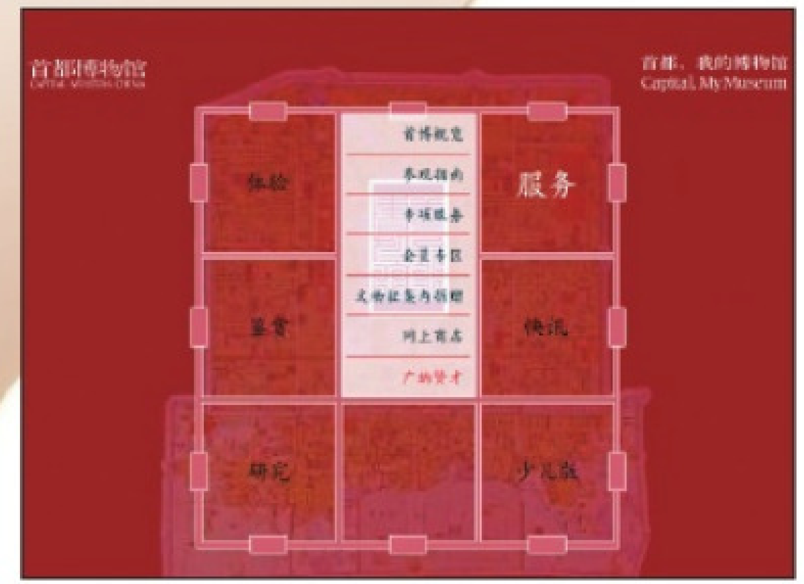


这个组织的活动方式很独特，即鼓励旅游者在旅途中“多背一公斤”的文具或书籍等，沿旅途带给贫困落后地区的学校或孩子。由于各类活动都有网站组织，也许你能找到“爱自然，更爱孩子”的同道朋友。

·首都博物馆

http://www.capitalmuseum.org.cn/

首都博物馆于2006年落成对外开发，目前其正向社会公开招募热心公益事业和博物馆事业的志愿者，大部



分用于从事讲解员工作。如果你有文史方面的爱好，不妨一试，请点击主页上的“服务→广纳贤才”找到相关的招募说明。

· 救助儿童村

http://www.ertongcun.com

北京市“太阳村”是一个建立在北京顺义区的特殊村庄（另还设有陕西省西安市儿童村，河南省新乡市儿童村），这个村庄10年来无偿代养代教服刑人员未成年子女，并对这些孩子进行特殊教育、心理辅导、权益保护以及职业培训服务，使他/她们能像正常人一样生活与成长。工作志愿者有特殊要求（请事先咨询），捐助志愿者亦在欢迎之列。



4.志愿者分布式计算

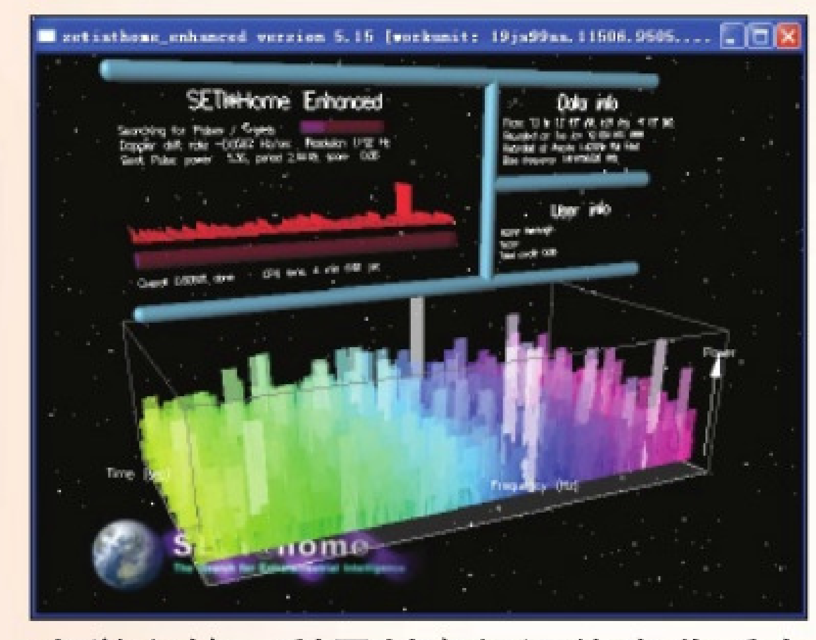
最后我们来看一下计算机网络方面的一种特殊志愿活动，那就是志愿性质的分布式计算。在DOS时代比尔·盖茨曾经断言“640kB应该对任何人都够用了”，而与之戏剧性相反的是，最快的一台PC在处理非常复杂的运算时也远远不够，我们目前能做到的最高运算效率就是将多台电脑通过网络一起来计算——这就是分布式计算的原理。而所谓“志愿性质”，就是任何一个将自己PC连接在网络上的用户，都可将富余的带宽与CPU运算空闲贡献给一些全人类性质、公益性的分布式计算项目，这些项目基本上都是非赢利的，而其研究结果则有可能帮助整个人类解决某类难题。

A.志愿者分布式计算项目介绍

· SETI@home

http://setiathome.berkeley.edu/

项目全称为“Search for Extraterrestial Intelligence at home”，即“在家搜索地外文明”。这个项目如此出名，是因为它是第一个大规模公开利用网络上计算机闲置资源的分布式计算项目（始于1995年5月）。它由美国加州伯克利



大学主持，利用射电望远镜来监听太空中的窄带无线电信号，并对这些数据进行数字化分析，以期待从中辨别出外星文明的蛛丝马迹。显然这个项目对计算能力的需要永无止尽，因此主持者才会想到利用分布式计算。目前该项目已经被世界上超过500万的电脑下载，并成为所有志愿分布式计算项目的始祖，因此我们看到很多项目的命名方式都跟从“*@home”的形式，而实际上这类计算所通用的工具Bonic（后面会介绍）也已由伯克利大学开发出来。

· Rosseta@home

http://boinc.bakerlab.org/rosetta

与搜索数万亿光年之外的外星文明相比，显然研究人类自身的问题更为实际一些。目前Rosseta已逐渐成为受更多人关注的一个项目，它通过计算蛋白质在各种折叠形状下的能量值与稳定程度，期望最终能找到一些重大人类疾病的解决方法。由于蛋白质由数百个至几千个氨基酸组成，这些氨基酸按如何的形状排列是非常复杂的计算问题。目前该项目除了做基础性研究之外，更现实一点的是它已参与了众多疾病的解决方案寻找计划，例如艾滋病毒（HIV，能轻松



绕过人体免疫系统）方面，项目组正在与西雅图和NIH（美国国家卫生研究所）的研究员们共同研制HIV的疫苗，利用Rosetta来设计一种能找出HIV病毒表层蛋白质少量关键区域的小蛋白质，这样免疫系统就可轻松识别并产生抗体，项目目标是制造出小而稳定并且价格低廉的疫苗，然后把疫苗推广到全世界。Rosetta参与的其它疾病研究项目还包括有疟疾、炭疽、癌症、前列腺癌、阿尔茨海默氏症等。

· climateprediction.net

http://climateprediction.net

这个项目期望通过收集、分析20世纪初到现在已有的气象数据，预测当前我们某个举动将会在未来对全球气候产生怎样的影响。以目前空气中的二氧化碳含量增多为例，不少科学家预测这将会导致全球变暖最终使海平面上升，但也有部分科学家认为这样将会带来植物的快速生长，从而带来好的一面。那么这些变化究竟会引来什么样的最终结果？温度、气压、雨雪、云层将会如何？减少这种不确定性，正是本项目试图达到的目标。因此参与这个项目，将很大程度上帮助人类在气候方面进行适当的决策或有效做好灾害方面的预防。



· PrimeGrid

http://www.primegrid.com

该项目主要有两个目的，一是建立一个巨大的质数（Prime，也称素数）数据库，这个数据库将按顺序排列，并完全可被公众使用；另一个目的是为了寻找更大的孪生质数对（Twin Primes），这两个质数满足$k\times2^n+1$和$k\times2^n-1$的形式，有数学家猜想将会有无穷多个孪生质数对，但目前还未获证明，你的参与将有助于解决这一数学难题。



更多的志愿者分布式计算项目可参考：

http://boinc.berkeley.edu/projects.php

http://gridcafe.web.cern.ch/gridcafe/gridprojects/projects.html

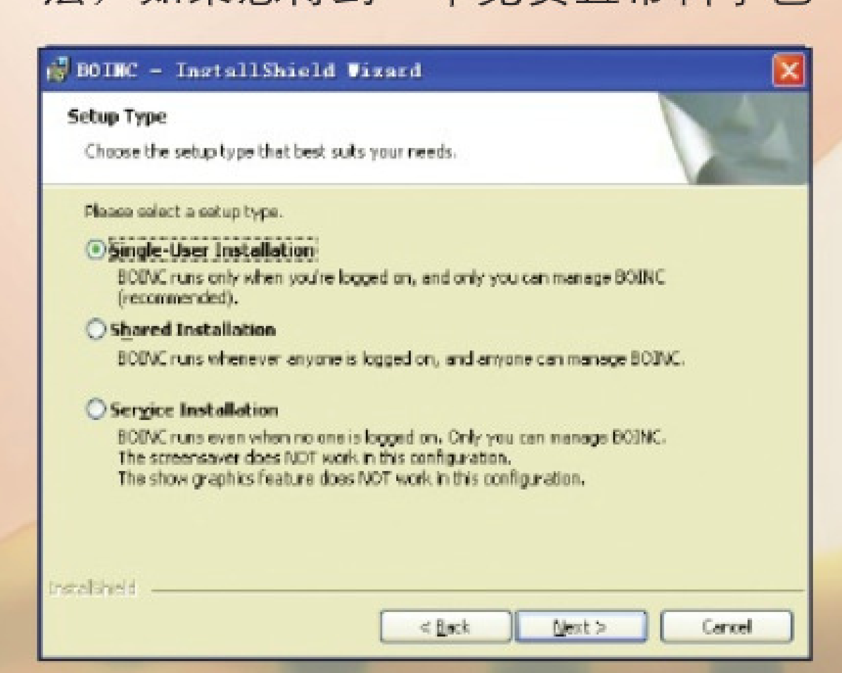
http://boinc.equn.com（该方面最好的中文网站之一）

B.参与志愿者分布式计算项目

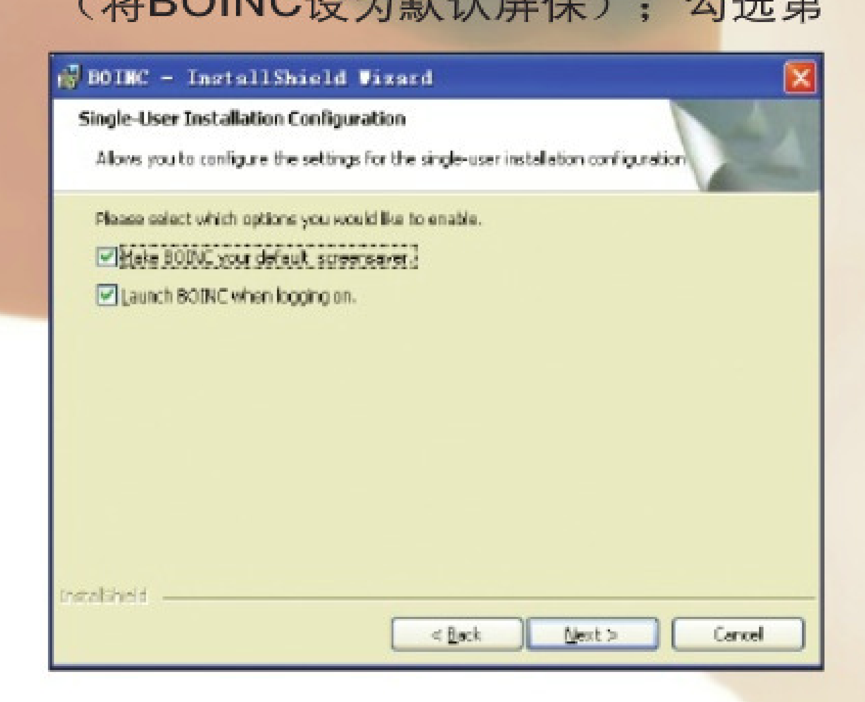
如果你有心对这些有益于全人类的计算项目贡献一份力量，则必须在本机上运行一个客户端软件，使其能从项目服务器接收任务，计算之后再将任务上传服务器。以往各种项目各自为战，都开发了自己的客户端软件，造成了不小的混乱，同时也阻碍了用户参与多个项目的热情（毕竟在后台开着多个程序不是件愉快的事），甚至有病毒仿造类似的客户端，给这方面的应用蒙上了阴影。好在目前这种状况已大为改观，前面提到伯克利大学开发了一款通用的客户端Boinc，大部分的项目都已开始使用它。Boinc内置简体中文，其安装及使用非常简便，以下仅作简略介绍（下载：http://boinc.berkeley.edu/download.php）。

安装Boinc时会提示选择安装类型，对于个人用户来说，默认接受“Single-User Installation”即可。

之后会要求设置Boinc的使用方法，如果想得到一个免费且带科学色



彩的屏保（很多项目都有运行时的动画显示），请勾选第一项“Make BOINC your default screensaver”（将BOINC设为默认屏保）；勾选第



二项“Launch BOINC when logging on”则会让Boinc开机即启动。

Boinc安装完成后即会自动显示为简体中文。初次使用会要求添加项目，以后也可通过菜单“工具→加入项目”启动这一向导。

下一步Boinc将要求填入项目网址，这里只需要把该项目的首页地



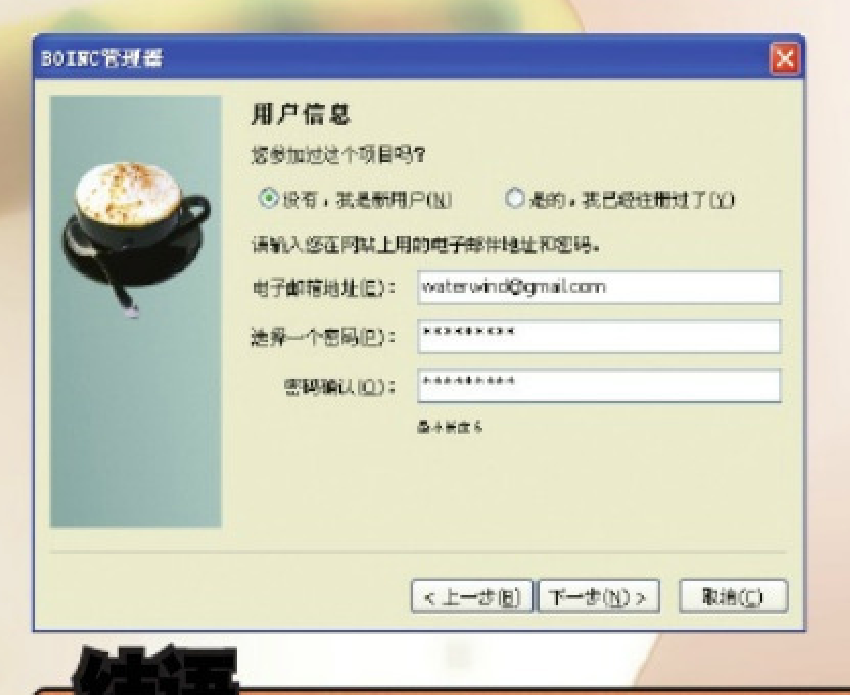
址（或者首页上提示的地址）从浏览器中直接拷贝过来就可以了，例如这里的“http://climateprediction.net”。

之后要求填入用户信息，根据以前是否注册选择“……新用户”或

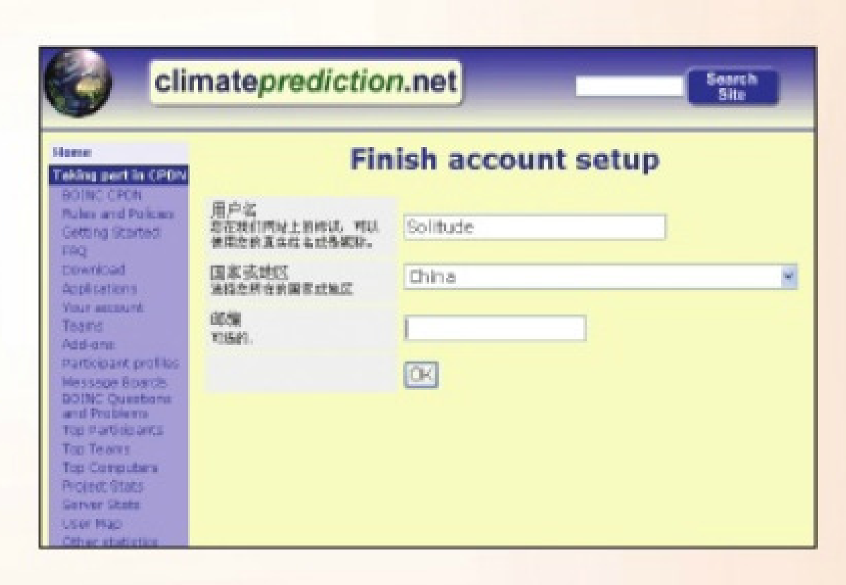


“……已经注册”，之后填入电子邮箱地址和密码，点击“下一步”就可完成加入。

加入完成后会跳到浏览器窗口页



面，你可在这里填写用户名及地区，请一定选上“China”哦，相关统计数据显示这方面我们落后世界其它国家的用户太多了。



现在来到Boinc主界面，在“项目”选项卡中，可看到目前你参与的项目，并可对项目进行管理（暂停、退出等），还可直接点击左侧栏的“网站”部分进入该项目的官方网站或论坛。

“任务”选项卡可以看到目前任务的运行状况。如果一个任务在运行中，选定其再点击左侧“显示图形”按钮，就可打开动画窗口查看当前正在计算的数据等信息（与屏保是一致的）。

“统计”选项卡中可查看你对参与项目的历史贡献。推荐去http://boinc.berkeley.edu/chart_list.php查看全世界用户的贡献排名榜以及他们的数据统计。

此外你还可点击菜单“帮助→BOINC Manager”联机打开管理页面，对Boinc的使用（如频率、限制等）进行设置，这里就不多讲了。需要说明的是，Boinc仅会利用系统空闲的时间进行计算，除了一点磁盘空间的消耗，它在后台运行时你完全觉察不到。

结语

“与人玫瑰之手，历久仍存余香”，这是林晓姐姐常年使用的QQ及MSN签名，想来用于描述志愿者的快乐当是非常适合。当然，志愿者得到的还有更多，或许通过这些活动，你会深切感到自己与整个社会与人类的联系，海明威在《钟为谁鸣》的序言中写到：“没有任何人是与世隔绝自行存在的孤岛，每个人都是大洲陆地的一部分……”





网罗天下

2007年贺岁特别版

■晶合后院 爱情花火

2007年快乐，在新的一年祝各位读者新年快乐！过年嘛，就是要图个高兴、痛快。这次特别为各位读者推荐一些轻松搞笑的作品，这是2006年经过挑选的优秀作品，它们都有自己的个性，相信一定有你喜欢的，这也让2006年没来得及看上以下视频的人有了弥补得机会。呵呵，当然各位也可登录娱乐圈的“微视频”频道欣赏（ws.yulequan.com）。好了，让我们来开始这场“喜新不厌旧”的视频盛会吧！

鸟笼山剿匪记



http://dv.yulequan.com/item/2006/06/08/5755.html

胡戈又一新作，才上传就立即掀起一阵新的网络浪潮。与《无极》的改编不同，《鸟笼山剿匪记》可说是以创作为主，少量延续了《无极》的成分，并且完全自拍自导，可说是展现了胡戈的又一才华。此片在《互联网等信息网络传播视听节目管理办法》出台后，引来众多非议，并成为这部视频一个争议的焦点，看来胡戈想不火都难了。

网友版《Eyes on me》



http://dv.yulequan.com/item/2006/07/17/7056.html

一部不错的学生作品，以王菲的《Eyes on me》为背景音乐，描述了一女学生在大学生活的回忆和留恋。导演熟练运用镜头，表达不同时刻的不同心情，画面与音乐结合非常和谐，在后期制作上也有一定独创，特效运用更是恰到好处。

郭德纲版《西游记》



http://ws.yulequan.com/play/play.html?sourceid=532

话说唐僧在西天取经路上，路经西凉女国，猪八戒在西凉女国学会了用心去爱一个女人……郭德纲是本部作品的亮点，以草根艺术家出名的他，在表演方面也是相当有天份，可说是一点也不比他的相声说得差。御弟是否被女王留住，西天之路是否能顺利进行，郭德纲又会有什么出人意料的表演呢？一起来看看吧。

《魔兽世界》新闻联播



http://ws.yulequan.com/play/play.html?sourceid=779

魔兽题材的视频现在层出不穷，从战术技巧到情感MV应有尽有，但这部作品以新闻形式出现，可说是创意新颖。新闻联播取材自《魔兽世界》内的各种场景，作者自编了各种荒诞搞笑的大小新闻，运用录象和后期制作技术，将故事和画面完美结合，可说是用了一番心思。

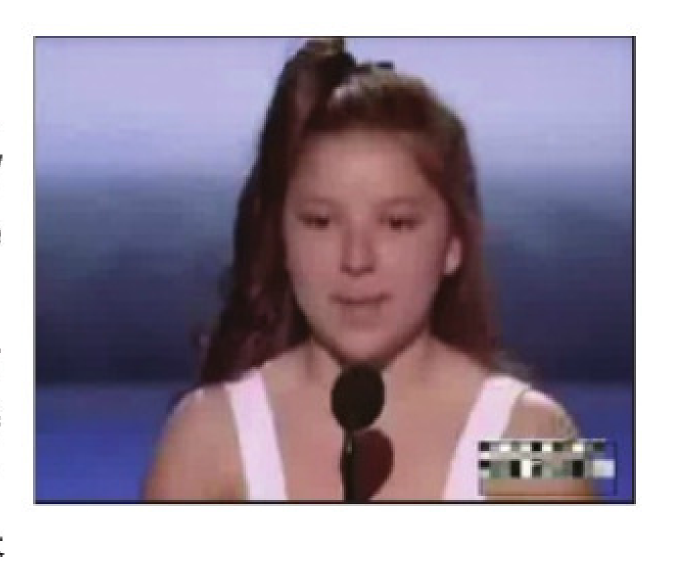
CS《一只小鸡》



http://ws.yulequan.com/play/play.html?sourceid=701

故事发生在CS地图“意大利的市场”场景中。作者以一只鸡为线索，运用一警一匪两个角色，为了争夺一只鸡进行了一番搞笑的对抗。对话诙谐幽默，并以王力宏的Julia为背景音乐，使气氛更加轻松搞笑。

美国版“超级女生”



http://club.yulequan.com/blog/upload_video/index_play_video.php?video_id=5651&bloguid=伦子

看看原版的“超级女生”吧——美国的草根比赛“美国偶像”。本片选取了在比赛中一个看上去稚气未脱的可爱小女孩Bianca Ryan，11岁的她现场演唱了一首美国第一女高音Jennifer Holliday的And i am telling you，被惊为天人。现场的大腕评委们都惊得捂住了嘴巴，全场观众都站起来为她鼓掌……

Vitas超高音



http://dv.yulequan.com/item/2006/07/27/7647.html

他叫Vitas，生于1981年2月19日，他的真名几乎没人知道，也没有人知道能在哪里找到他。他很神秘，因为他不接受媒体采访；他很另类，因为他敢于涂上最鲜亮的口红；他很有魅力，因为他只要站在舞台上，只要开口唱歌，你就无法不注视他。他的眼神如同鬼魅一般，瞬间就让你如中了咒语般失去抵抗能力，而且令人佩服的是，他本身是个服装设计师。

爆笑大学食堂曲



http://dv.yulequan.com/item/2006/08/07/8689.html

大学生的生活可说是非常丰富，他们的灵感也在无处不在地闪现着。继《大学寝室》后，又一部反映大学生生活的作品《爆笑大学食堂曲》“隆重上映”，本剧改编自任贤齐的《伤心太平洋》，爆笑的歌词、诙谐的演绎，又爱又恨地将大学食堂好好调侃了一把。

几度几



http://dv.yulequan.com/item/2006/08/03/8442.html

她们是广州大学的校园女声组合，曾获得“第二届动感新声大赛选拔赛”亚军，被众多Fans称为“超级阳光女生”，创下网络TOP人气。《几度几》是她们的原创歌曲，MV中的4个花样少女，向往爱情，向往幸福，画面唯美动人。

麦田郁闷鼠



http://ws.yulequan.com/play/play.html?sourceid=1209

一只聪明的田鼠，发现运送食物的车辆经常往来于它的“地盘”附近，眼看着一车车诱人的水果从眼前溜走，它很是不甘心。它决心要让车上的食物留下一些，但每次都以失败告终，同时还把自己弄得灰头土脸，非常狼狈。最终它成功了吗？你看看就知道了～

看他是怎么玩魔方的



http://ws.yulequan.com/play/play.html?sourceid=1437

魔方是个边长不到6厘米的玩具，共6面，每面由9个方格组成，从上世纪80年代开始流行，风靡全世界。对于一个杂乱无章的魔方，连其发明者鲁比克教授也需花1个星期时间才能将其复原。来看看这个男人吧——他只用了1只手、29秒就把6个面调到一致，我只能说：太神了……

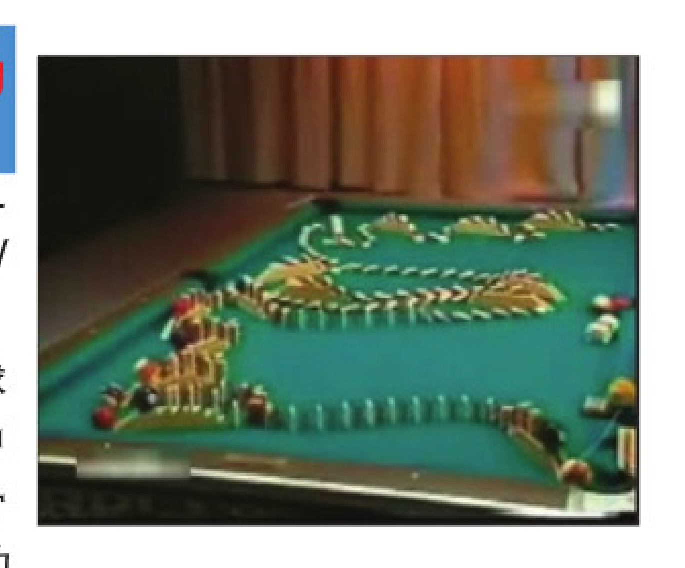
NBA历史搞笑镜头



http://ws.yulequan.com/play/play.html?sourceid=1432

NBA历来是个吸引众人眼球的地方，处处都体现着精彩。当然，经常出现的笑料也是其亮点之一：无论你是训练有素的运动员，还是热情疯狂的球迷，或是活跃气氛的吉祥物，只要你稍不留神犯个小小错误，就有可能把全场人逗得开怀大笑。

台球和多米诺骨牌的完美组合



http://beta.ws.yulequan.com/play/play.html?sourceid=879

这组镜头由一个球手开球，母球将球打入中袋后推动第一块多米诺骨牌，满桌的骨牌经过连动效应后，把尽头的球都推到袋中，并触发另一个母球到另一张铺满骨牌和桌球的球桌。整个过程一气呵成，完美至极……

感动！最强壮伟大的父亲



http://ws.yulequan.com/play/play.html?sourceid=1434

本片讲述了一个父亲是如何抚养自己残疾孩子长大的全过程。他带着孩子参加游泳运动，制造特制的自行车参加自行车运动，让孩子感到自己和正常人一样，能做正常人做的事情——真是个伟大的父亲！

满城尽是加班族



http://beta.ws.yulequan.com/play/play.html?sourceid=1445

还是胡戈，除了利用《笑傲江湖》的人物名称外，不再改编，而是原创。将加班、创业等问题结合起来，让人们重新审视这个社会问题，并在无奈中看到希望。

最Cool的拆信专家



http://ws.yulequan.com/play/play.html?sourceid=1311

你有拆信的烦恼吗？不小心一撕，结果里面的信也撕坏了，是不是很郁闷？让又快又安全，又环保的它来帮你。

以上就是这次推荐的全部视频了，这些短小精悍的作品如果被你一气看完，还觉得不过瘾，尽可登录（ws.yulequan.com）来看。如果你觉得自己有更好的作品，也不妨上传给他们，说不定今后就能看见你所推荐的视频哦。

编者注：以上视频对网速要求较高，非宽带用户不可观看，敬请谅解。



新春的免费午餐
——常用软件的免费解决方案

■天津 乖乖虎

天下没有白吃的午餐，通常功能强大，界面美观，口碑不错的软件不是付了钱才能用的商业软件，就是用了也得付钱的共享软件。或许你也会费尽心思地去寻找各种软件的破解版、注册码，即使面临病毒木马的威胁也义无反顾地一遍一遍算号——但忽然有一天软件的版本升级了，那么就又得从头开始新一轮的寻找了。不值不值，何不将精力用来找一找免费软件，至少使用的时候简单方便。什么？没有时间找？那好吧，就让我们为您准备吧。

一、压缩软件

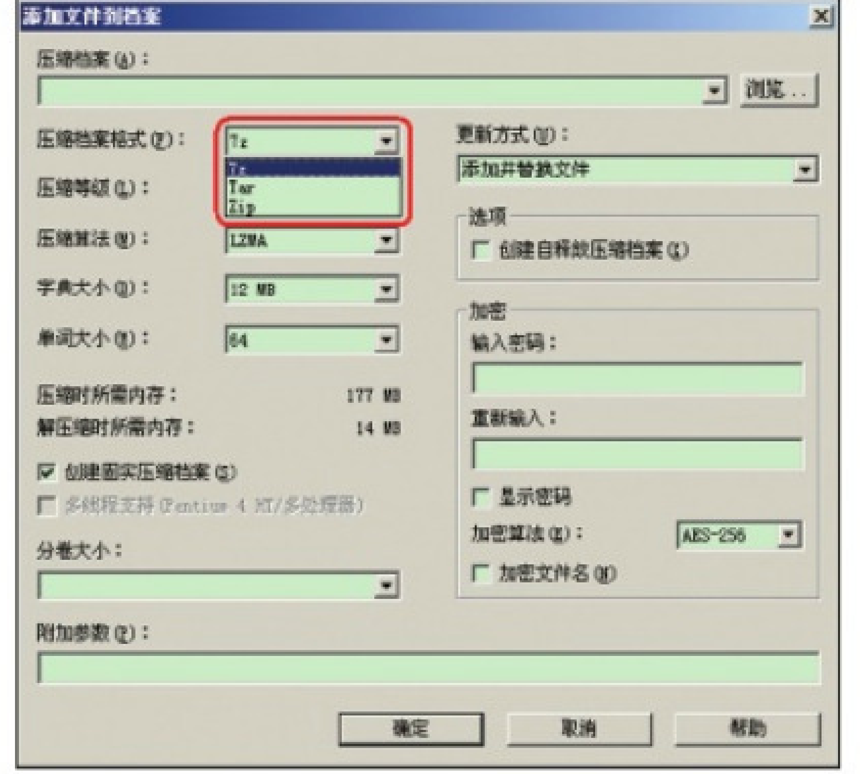
除了操作系统外，电脑里安装的第一款软件应该就是压缩软件——缺少了压缩软件的解压缩支持，不少打包资源都不能为我们所用。压缩软件的发展从最初的WinZip开始，到了现在的WinRAR一统江湖，相信不少用户都不怎么喜欢WinRAR免费使用到期后的弹出的购买提示。其实除了WinRAR，我们还是有免费的选择：

7-Zip

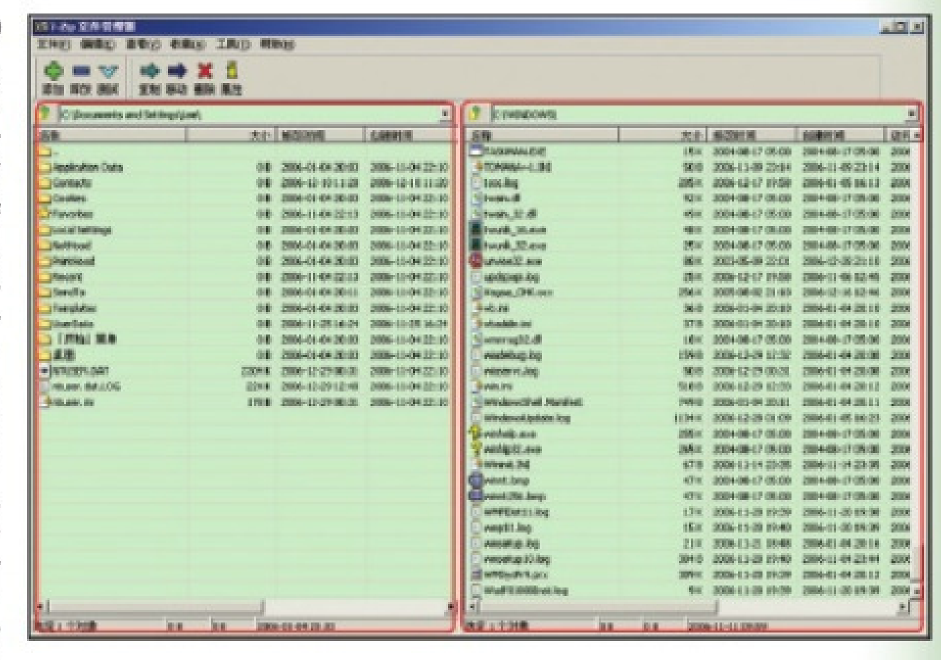
官方主页： http://www.7-zip.org/

下载地址： http://www.7-zip.org/zh-cn/7z443chs.exe

7-Zip是一款完全免费的压缩软件。除了支持最常用的.zip，.rar格式的压缩文件解压缩外，还可以创建其独有的.7z格式的压缩包。.7z号称是压缩率最高的压缩格式，在实际使用中，.7z的压缩包对于常用的.rar压缩包在体积上还是有少许优势，不过压缩速度上还有待提高。



7-Zip可以作为资源管理器使用，他支持双面板显示功能，可以方便地实现文件的管理：例如文件复制，可以通过左右窗口方便地进行，复制过程中还会显示详细的进度、即时速度等信息，比windows自带的复制界面友好得多。



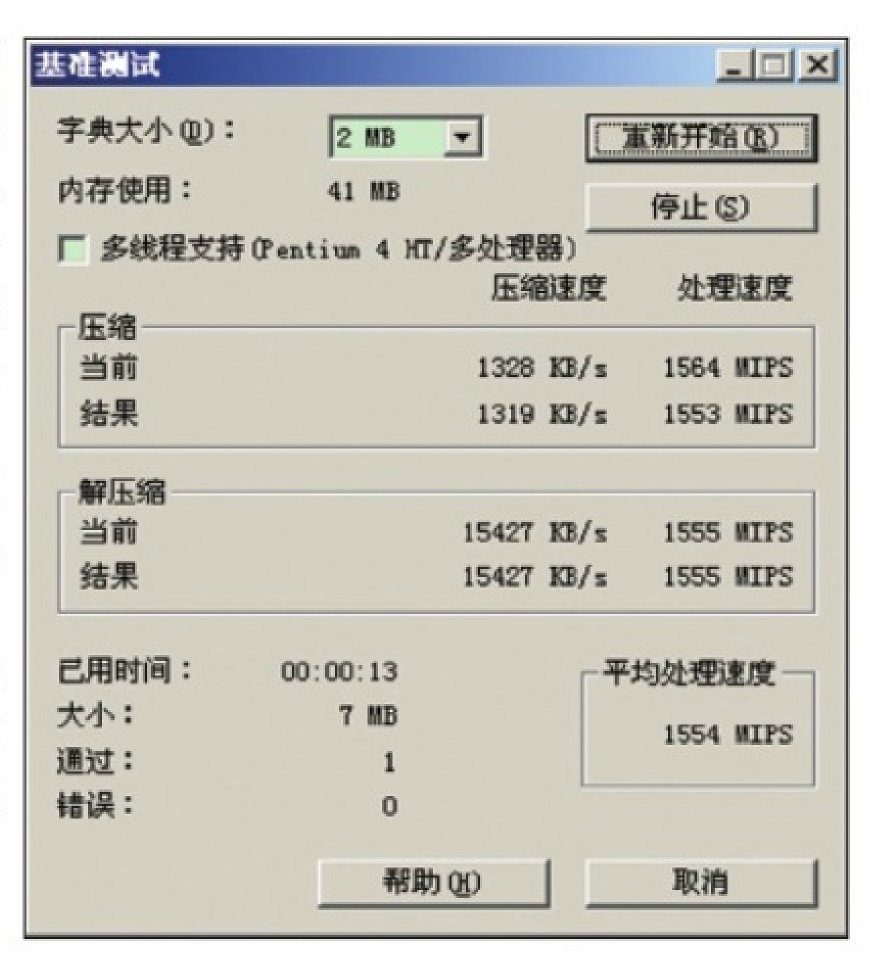
7-Zip的“收藏夹”功能，可以由用户定义10个常用的磁盘路径，然后通过“收藏”菜单可以迅速切换文件夹，这样一个功能能够提高不少文件浏览的效率。



除了支

持众多的压缩格式外，7-Zip还支持.chm格式文件的读取，相当于一个chm还原工具。我们用7-zip打开了一个chm文件，可以看到其完成的结构和内容，甚至还可以“解压缩”出来。

7-Zip还自带一个“基准测试”的小功能，可以算是一个简单的硬件测试工具，主要用来测试CPU和内存性能。测试信息比WinRAR的类似功能来得详细，有兴趣的用户不妨用来测试一下自己的机器。



二、下载工具

安装好了解压缩的工具，那么我们就可以开始大张旗鼓的收罗我们的软件了，要想提高办事效率，一款优秀的下载软件是必不可少的。而优秀的标准呢，自然是“速度够快，资源够多”！

迅雷5

官方网站： http://www.xunlei.com/

迅雷5下载地址： http://down.sandai.net:8080/Thunder5.5.2.252.exe

Web迅雷下载页面： http://my.xunlei.com/setup.htm

迷你迅雷下载地址： http://down.sandai.net:8080/ThunderMini2.0.0.29.exe

迅雷的技术可以说是综合了传统的服务器下载和P2P下载的优势，既利用了服务器资源又利用了用户P2P资源，使得下载速度成倍提高。再加上其官方网站整合的大量资源，迅雷用户不必费心搜索，几乎都能找到各类的流行资源。可以说迅雷已经超越了一款软件的意义，将下载做成了一种服务，为其迅速地赢得了大量。抛开迅雷这种模式可能涉及到的版权问题，既然提供了如此方便迅速的下载手段，还是免费的，我们有什么理由不使用呢？





迅雷5和传统的下载软件基本上没有什么不同，同时具备了下载和下载管理的功能，从FlashGet一路过来的用户相信会对迅雷5的界面和操作方式感到相当的熟悉。迅雷独特的“雷区”对用户的下载量进行积分奖励，鼓励下载，积分到了一定等级的用户还可以在迅雷网站上发布共享自己的资源，使得下载成了一项全民运动。

除开传统的，以软件形式发布的迅雷5，迅雷还推出了更为小巧的“Web迅雷”。Web迅雷的下载界面会以网页形式呈现，功能上更为专注于迅雷的下载模式——像迅雷5中具有的FTP资源探测器等功能在Web迅雷中统统省略。Web迅雷的优势在于和迅雷网站提供的各类资源的无缝整合，可以更方便地搜索下载资源。



如果仅仅想利用迅雷的下载技术而不使用其下载管理或者搜索功能，那还可以选择“迷你迅雷”。“迷你迅雷”相当于一款浏览器下载插件，会使用户在使用普通IE下载的时候也可以享受迅雷下载的速度。

三、系统防护

电脑安全应该是我们最关心的一个问题，因此安全类的软件应该优于其它软件的安装，在此带给了大家两款反流氓软件类的软件，虽然他们的主要功能防止流氓软件对系统的侵扰，但对病毒的防护能力，也不见得比专业的杀毒软件弱哦。

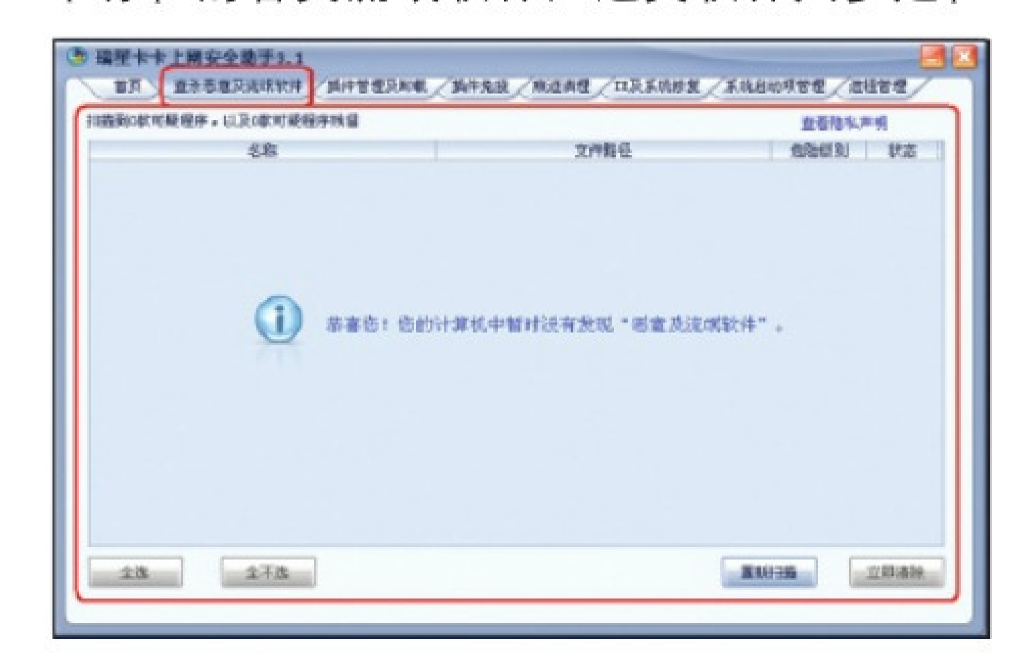
1.瑞星卡卡上网安全助手

官方主页： http://tool.ikaka.com/

下载地址： http://download.rising.com.cn/for_down/kakatool/kakasetupv3.exe

“瑞星卡卡上网安全助手”是随瑞星2007附赠的一款系统清理软件，主要功能是反流氓软件，还有附带了类似于“上网助手”的IE保护，上网痕迹清理等功能。没有安装瑞星杀毒软件的用户可以下载“卡卡”完全免费的独立版本，可以说一是款小巧的系统防护软件。

卡卡的所有功能都以标签的方式呈现：通过界面上方的各个标签可以切换相应的功能模块，最为常用的功能应该是“查杀恶意及流氓软件”，启用该功能会扫描用户电脑中存在的各类流氓软件，这类软件大多是在



用户上网过程中偷偷安装上的，还不能通过正常途径卸载——例如饱为诟病的“XX助手”。卡卡扫描完成之后即可对电脑中存在的流氓软件进行清理，你只需要点击“立即清除”按钮即可。

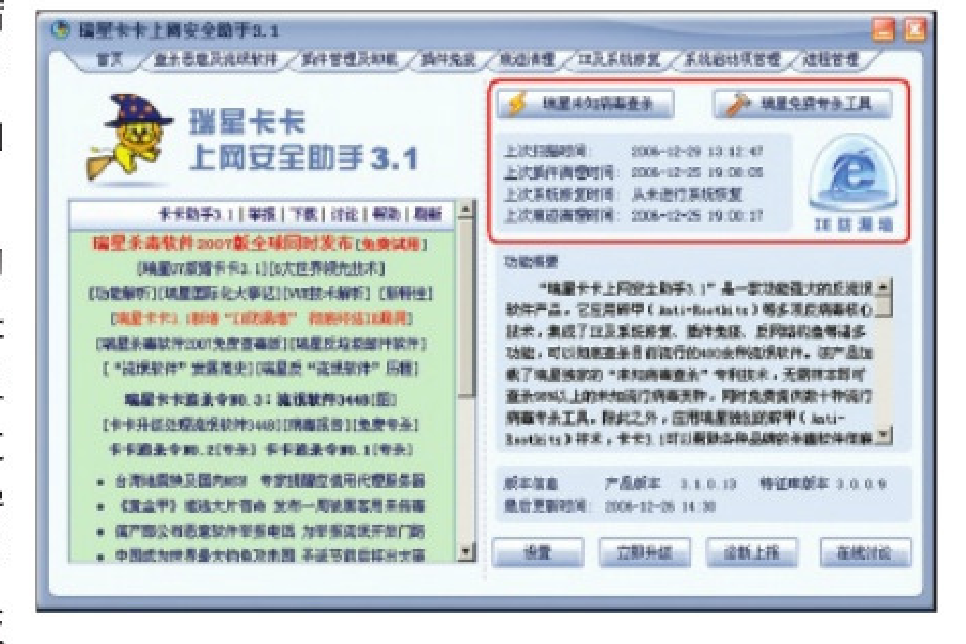
“插件管理及卸载”中可以对浏览器插件实现管理，类似于IE 6 SP2开始提供的“管理加载项”功能，我们在此可以看到浏览器已经捆绑了的所有插件，对于不需要的插件，可以立即进行卸载。和IE 6“管理加载项”相比，卡卡列出的插件项目较为全面，甚至可以列出被篡改的IE右键菜单项目。“插件免疫”可以避免浏览网站站时，浏览器又在不知不觉中被绑上了各类插件：状态显示为“已免疫”的插件项目不会再强制安装到用户电脑中了。



“插件免疫”里提供的插件清单有上百项之多，绝大多数的恶意插件都被归类在了“常见插件”里，实际使用中对该类插件设置免疫即可。卡卡还有诸如“痕迹清理”“IE修复等”一些常见的系统维护功能，和其主打的反流氓软件功能集成在了一起，很大一定程度上方便了用户对于电脑的维护和清理。



结合瑞星的反病毒功能，卡卡还提供了“未知病毒查杀”和“免费专杀工具下载”的服务，还具有一定的病毒防护能力。尤其是对于某些不能使用瑞星直接查杀的病毒，通过卡卡可以很方便找到需要的专杀工具，降低了病毒破坏的风险。新版本的卡卡还具有一个叫做“IE防漏墙”的功能，可以防止恶意代码通过浏览器漏洞入侵用户计算机。



2.奇虎360安全卫士（提供卡巴斯基半年版）

官方主页： http://www.360safe.com/

下载地址： http://dl.360safe.com/setupbeta.exe

在反流氓软件的呼声一浪高过一浪的今天，“奇虎360安全卫士”（以下简称“360”）较为全面的反流氓软件功能，已经得到了越来越多国内用户的认可。“360”的风格类似另一款优秀的反恶意软件“Ewido Anti-Spyware”，无论是功能模块还是界面风格上都会看到后者的影子，然而两者的区别在于，“360”是完全免费的，目前的版本还附带了正版的卡巴斯基6.0个人版（半年免费试用），显得非常超值。



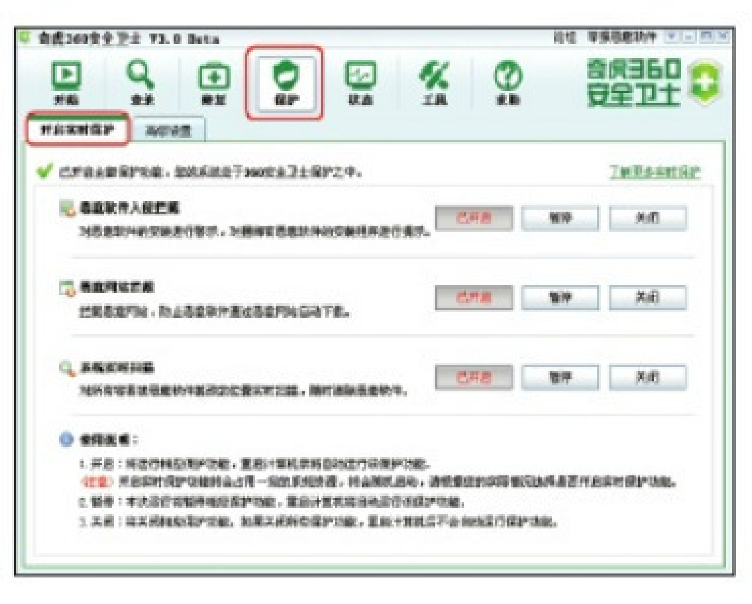
从查杀恶意软件到系统清理维护，“360”的功能多而杂，通过界面上方相关的“查杀”、“修复”等功能按钮，可以访问相应的功能模块。“开始”下的“功能地图”列出了“安全卫士”全部的功能，用户可以在这里直接选择进入相关功能页面，不会在一级一级的按钮中迷失方向。

“360”的主打功能是恶意（流氓）软件的查杀，可以查找并强行卸载安装在用户电脑中的各种恶意软件。还可以查看和卸载绑在IE上的各类插件以及替代Windows的“添加/删除程序”功能，维护清理自己的系统。目前版本的“360”还附带了免费的卡巴斯基6.0（半年期免费升级使用），提供了全面的病毒防护功能。



“修复”项目中主要提供了对被插件或恶意软件破坏了的IE的还原功能，修复工作非常傻瓜化，对计算机一窍不通的用户也只需要点击一下“立即修复”按钮即可使IE完好如初。

“360”提供了对系统的实时监控功能，能在用户浏览网页时，有效地防止恶意软件的入侵。“360”的监控功能比较耗费资源，如果觉得占用太大的话，可以随时关闭。



四、办公软件

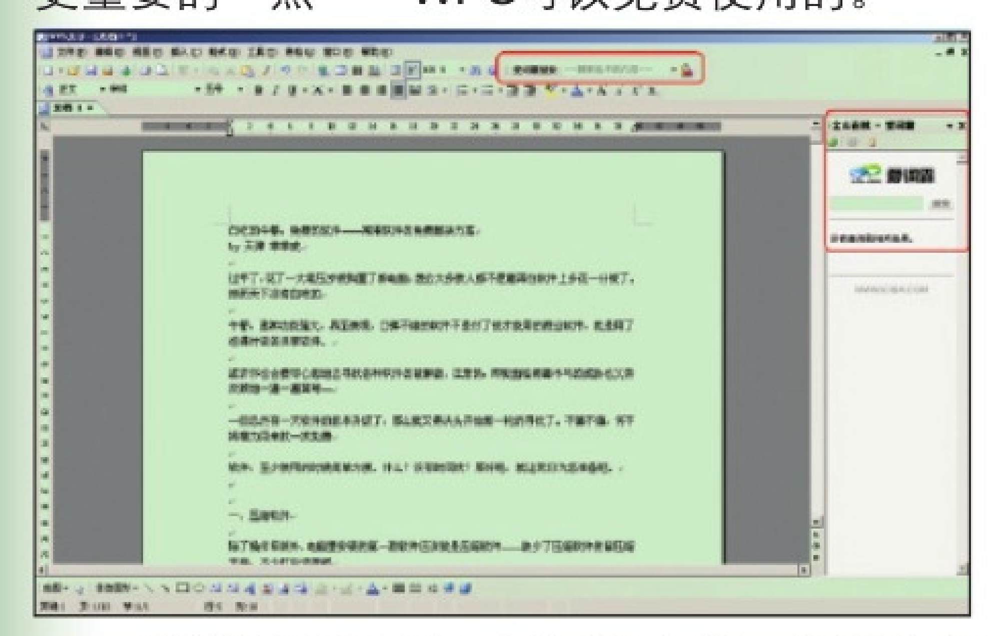
准备工作做完了，那么就开始正式的工作了：处理文档、制作报表还有述职幻灯片，一个都不能少。Office里的工自然想到由Office来完成。然而如果想不花一分钱的话，我们还是照样能把工作做得有声有色。

WPS 2005个人版

官方网站： http://wps.kingsoft.com/

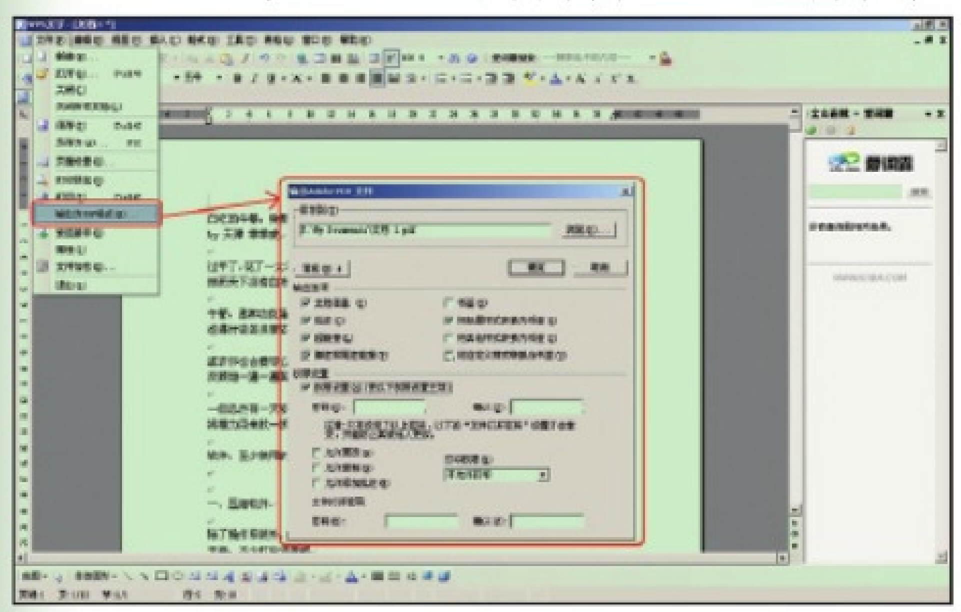
下载地址： http://kdn007.dl.kingsoft.com/wps/personaltrial/setup_wps2005.12012.0.exe

办公软件方面，微软的Office系列功能强大且易学易用，但同时价格也不菲。如果能有一套具有和Office类似的功能，价格方面足够低甚至免费的软件，那么相信会得到不少用户的追捧。WPS 2005个人版（“以下”简称WPS）便是这样一款免费软件——在界面和功能乃至文件格式上都极力模仿微软的Office。对于日常办公文档的处理工作，可以在两款软件之间方便地进行切换。相对于Office系列动辄1张光盘的容量，个人版WPS的安装文件只有19MB，安装后的文件体积也只有80MB左右，可以方便的装在U盘中随身携带，以备不时之需。比起微软的Office系列，金山WPS的功能要弱小得多，然而就目前WPS所专注的三个领域（文字、表格和演示程序），是完全能满足日常办公的需要的，更重要的一点——WPS可以免费使用的。

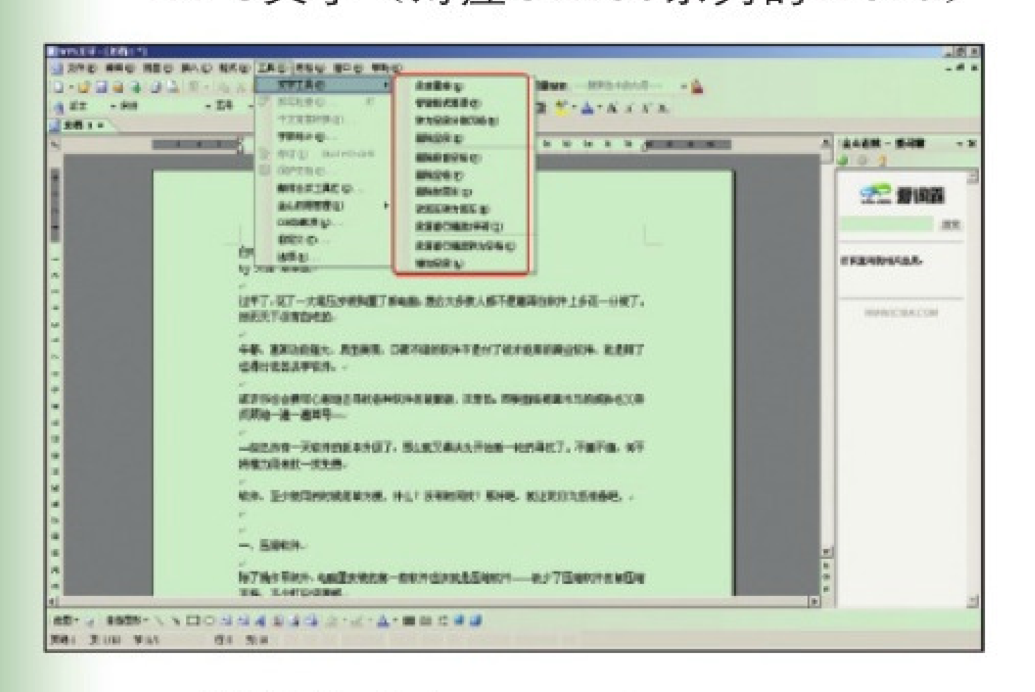


新版的WPS增加了词霸功能，只要计算机连上了网络，那么就能通过软件内置的词霸模块进行中英文查词，相当于一本免费的网络字典。

WPS的PDF文件转换功能一直为用户津津乐道，可以方便地将WPS编辑的文档输出为PDF格式。然而这项功能在目前版本中还有一些BUG：其对PDF文件的权限设置形同虚设，输出的文件不会有任何读写权限的限制。



WPS文字（对应Office系列的Word）令人印象最为深刻的是其“文字工具”，用户可以通过“工具”菜单中的相应项目调出该功能。最常用的排版要求已在“文字工具”清楚地列出，用户仅仅需要选择，即可对文字实现智能排版，这项功能尤其适合对大段文字进行排版或者最后的格式检查。



WPS演示（对应Office系列的PowerPoint），提供的动画方式已经很丰富了，设置方式也和PowerPoint相差无几。不过其自带的幻灯片板数量不多，用户可选择的余地较小。不过好在金山wps的官方网站提供了不少的内容模板，总能找到一款自己中意的。



五、理财软件

一天的忙碌结束，那么坐下来记一记账，良好的理财习惯会让你永远不会觉得钱包空空。当然，如果有一个好助手帮你记帐算钱，出谋划策的话，自然会有事半功倍的效果。

天天理财

官方网站： http://www.licai8.net/

下载地址： http://www.licai8.net/setup.exe

通常来说，个人理财软件大多为共享类软件，未注册版本不是在功能上有所限制，就是具有使用时间的限制。这次给大家带来的是一款完全免费的理财软件——“天天理财”，虽说该软件在功能上还没有其他一些收费理财软件来得丰富，但对于最基本的个人理财来说，还是能完全满足需要的。

个人理财中，流水账的纪录是不可少的，“我的账户”中可以分别记录用户的“现金”“存款”等项目的收支情况，同时在右侧还给出了简单的小计和图表分析。通过各种类型的图表分析，可以很直观地看到自己的财产状况，便于规划自己的理财方案。



“天天理财”的优势在于其整合了相当多的理财资源，例如各种理财规划案例，理财产品查询等。这些资源大都分散在各大门户网站的财经频道，各类专业理财网站等。“天天理财”对其进行了较好的整合，使得用户通过软件上的链接即可迅速访问这些资源。



作为一款完全免费的理财软件，“天天理财”在记账功能上还略显薄弱，例如几乎没有任何可供自定义的项目。但是其对理财资源的整合可谓是一个亮点：一个对理财一窍不通的人，阅读过软件提供的这些理财资源，相信都能对理财产生强烈的愿望。

六、照片管理与浏览

好了，可以歇歇了。年关的忙忙碌碌，甚至一直没有时间仔细欣赏圣诞节的照片，今天终于有时间了。等等，你还在用“图片和传真查看器”欣赏你的照片吗？或者说因为不会使用Photoshop，而无法向家人展示自己“过硬”的照相技术？好吧，你确实应该专业一点的。

Google Picasa2

官方主页： http://picasa.google.com/

下载地址： http://dl.google.com/picasa/picasaweb-current-setup.exe

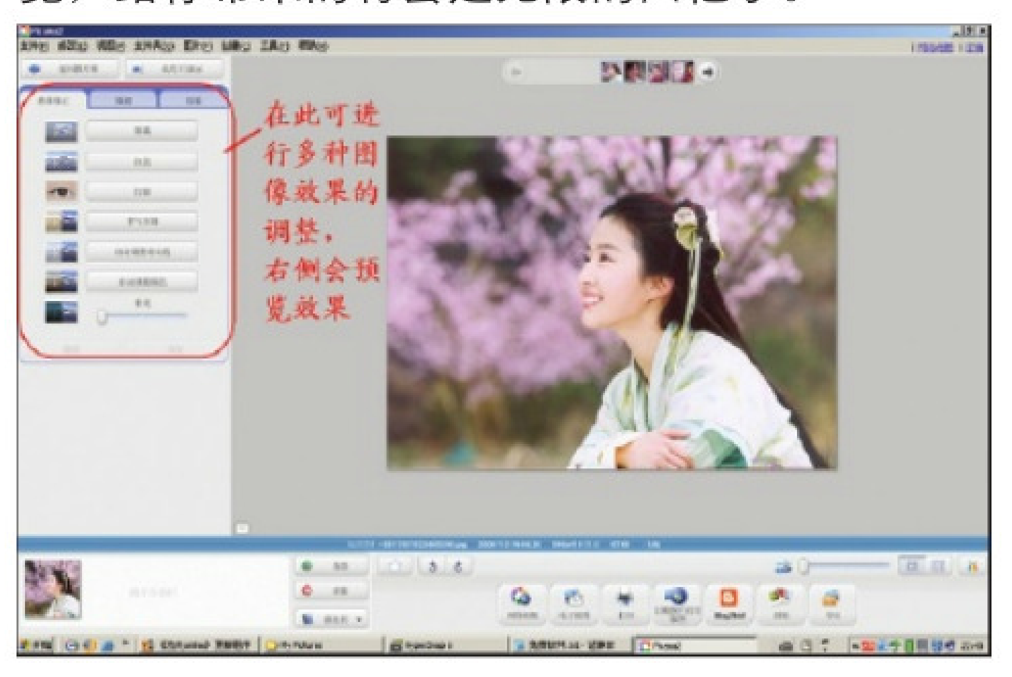
如今拍照已经的DC的天下，对于大多数家庭用户来说，外出旅游一趟，拍的相片塞满两、三张存储卡是家常便饭。如此海量的照片整理起来可不是件轻松的工作，或许你有专门用于存放照片的文件夹，日积月累，说不定某天想找哪张照片的时候就寻不见了。Google推出的Picasa2（以下简称Pic2）就是专门针对DC用户的一款相片管理软件——当然，他的所有功能也都是免费的。



从你将读卡器接上电脑的那一刻，就可以打开Pic2来进行之后所有的操作：“导入”功能提供了从非本地硬盘提取图片文件的功能，在该界面下可以简单预览移动设备上的图片文件，有选择的进行导入本地硬盘的操作。非常人性化的是，勾选了“排除重复图片”之后，如果本地硬盘上具有和移动设备上相同的图片，那么在左侧的“导入任务栏”中的图片缩略图上会有相应标示，避免用户重复导入图片。



除了传统的“幻灯片演示”外，Pic2还为我们带来了非常有特色的“按时间顺序”浏览模式。在此模式下，所有包含图片的文件夹（或者相册），会以时间的先后顺序进行排列，用户可以依次进行浏览。界面下方的黑点代表了在某个时间段的图片多寡，通过鼠标点击可迅速定位到特定的时间上。试想积累了几十年的照片，如果以这样一种方式来进行浏览，给你带来的将会是无限的回忆了。



浏览图片是Pic2的一大功能，而Pic2的另一大特色在于还能对图片进行专业处理——即使你对Photoshop等软件一窍不通，也可以通过Pic2做出自己的艺术照。只要双击图片就可以进入到Pic2的编辑模式，从图中可以看到，右侧的功能面板里提供了大量的调整按钮。从传统的红眼修正、比度调整到各种效果滤镜，可以说家庭用户所需要的修图功能，都可以在Pic2中找到！

七、杀毒软件

杀毒软件是计算机中的必备软件，应该优先其他应用软件安装进系统。一款好的杀毒软件除了简单易用，查杀功能强大外，还应该能及时地升级病毒库，以便随时能具有最新病毒的查杀能力。

AVG Anti-Virus

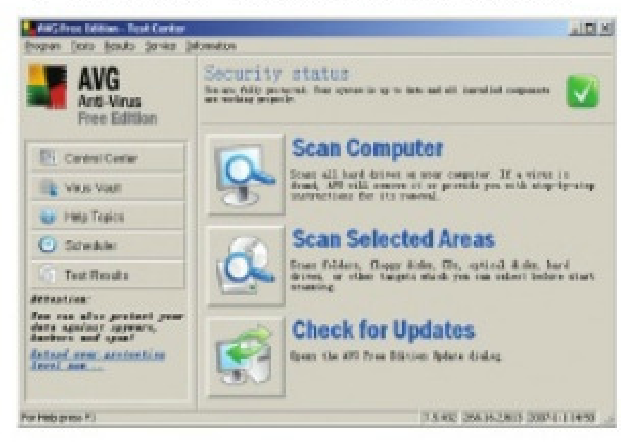
官方主页： http://free.grisoft.com/

下载地址： http://free.grisoft.com/softw/70free/setup/avg75free_432a861.exe

AVG Anti-Virus（以下简称“AVG”）是一款国外的知名商业杀毒软件，同时也具有全功能的免费版本。



AVG的主窗口被称为“Control Center”控制中心，在此可以看到AVG的所有组件，并可进行配置或使用。如图所示的界面下，AVG的“病毒库”、“计划任务”、“监控”、“隔离区”、“升级管理”、“右建菜单”以及“邮件扫描”7个组件显示在右侧窗口中，点击任意一个可以在下方出现可供选择的操作。



AVG的查杀病毒功能是在“Test Center”中提供的（“Test Center”可以从上述的“Control Center”中进入）在此可以进行病毒扫描。扫描结束后会给出详细的扫描报告，可以在“Test Results”中进行察看。“Scheduler”可以进行计划任务，免费版本中用户仅能对内置的“定时扫描”和“定时升级”两项任务的时间进行修改。

八、音频播放

欣赏照片是一种回忆，这个时候不妨来点音乐，会让你感受到那些逝去的日子的宝贵与美好。一款能够让你安安静静听音乐的软件，是这个时候的最佳伴侣。

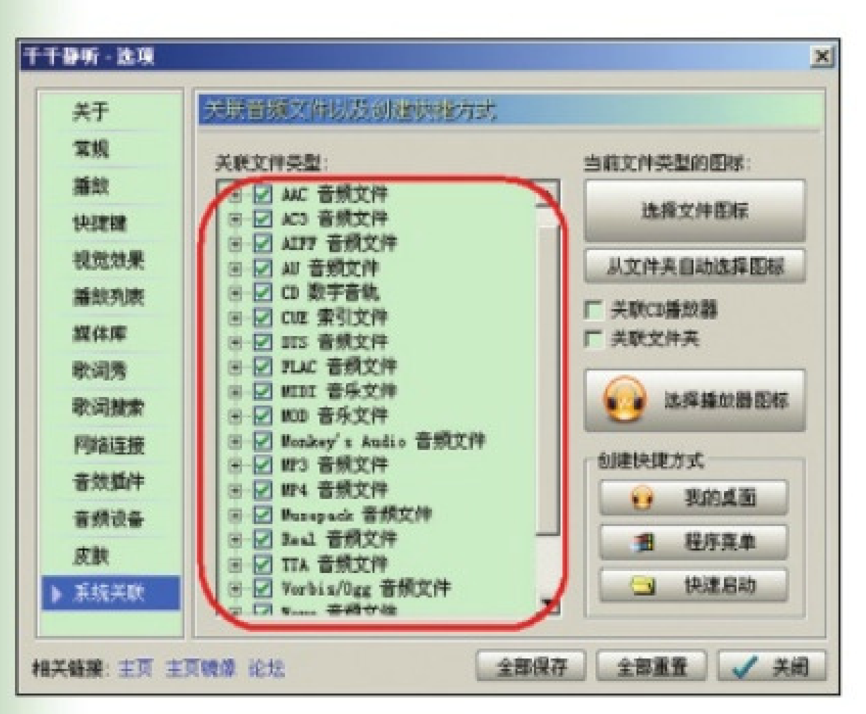
千千静听

官方网站： http://wwwcnc.ttplayer.com/

下载地址： http://wwwcnc.ttplayer.com/download/ttpsetup.exe

“千千静听”（以下简称“千千”）是一款国产的免费音频播放软件，他的很多功能，包括其界面风格等，都模仿自红极一时

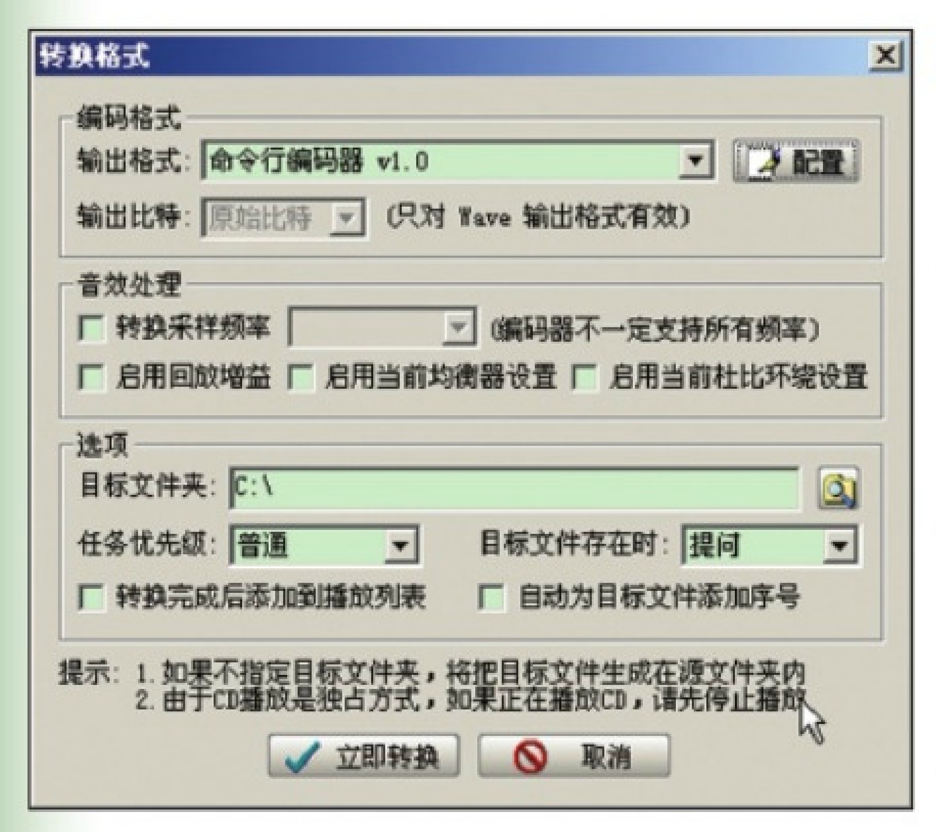
的winamp。经历了2年多的发展，随着越来越多符合国内用户需要的功能加入到软件中，“千千”在国内用户的口碑，已经有超越Winamp的趋势。



音频播放方面，“千千”支持绝大多数常见的音频格式，对于普通用户来说几乎不会遇到不能播放某种格式的情况。另外，“千千”支持，用户可以使用Winamp的音效插件来提升“千千”的表现——只需要定义好插件所在目录即可使用。在“文件属性”对话框里可以获取详细的音频文件格式信息，对于.mp3类型的文件可以修改其内容标签，通过“艺术家”一栏右侧的按钮，还可以直接访问百度上歌手的贴吧，可谓为国内用户考虑得非常周到。



“千千”最受用户推崇的是能够实现歌词自动下载的“歌词秀”功能。只要保证歌曲名等信息的正确，那么在播放歌曲时，“千千”会在其歌词服务器搜索歌词并下载，实现歌曲和歌词的同步播放。如果因为某些原因不能自动下载歌词，那么用户还可以通过手工编辑的方式添加歌词。



除了播放功能外，“千千”还提供了简单的音频文件转换工具，支持多种输出格式，只需进行简单的设置即可实现格式转换功能。“千千”完全傻瓜化的转换操作可以满足用户简单的格式转换需求，但相较于foobar等播放器功能强大且专业的转换功能来说，略显“简陋”。

九、视频播放

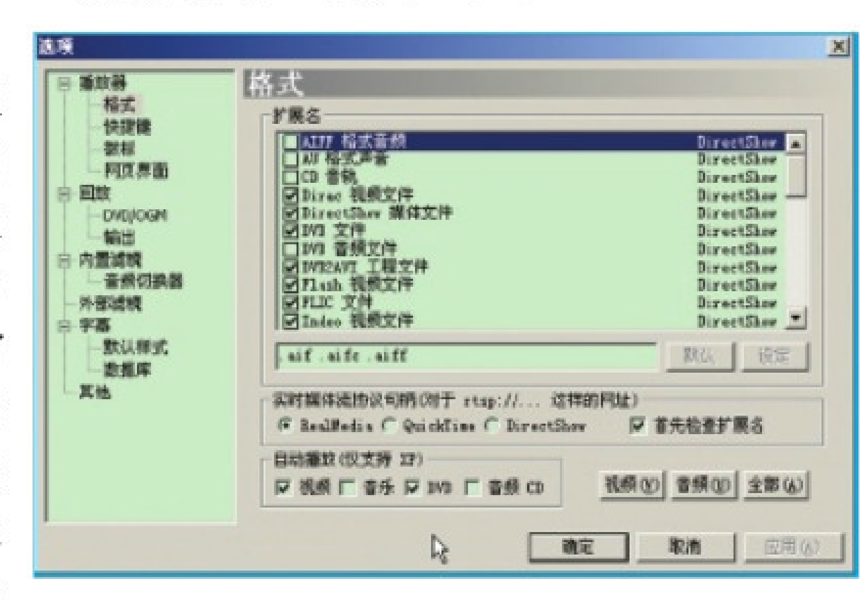
晚上的时间总是漫长的，而看电影绝对有着打发时间和舒缓情绪的双重功效。音像店、网络上收罗的一大堆电影，如何方便地播放会有时会让人头疼——折腾电脑能让他正常播放电影的时间都比看电影的时间就。这个时候一个好的播放器就是必不可少的了。

暴风影音

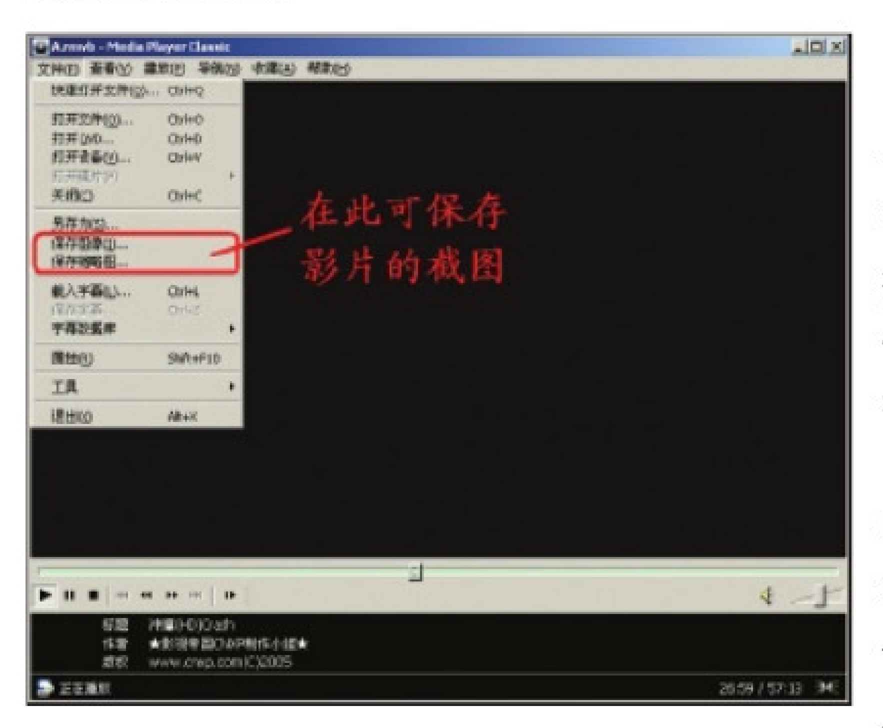
官方网站： http://www.baofeng.com/

下载地址： http://download.baofeng.com/BaoFeng.exe

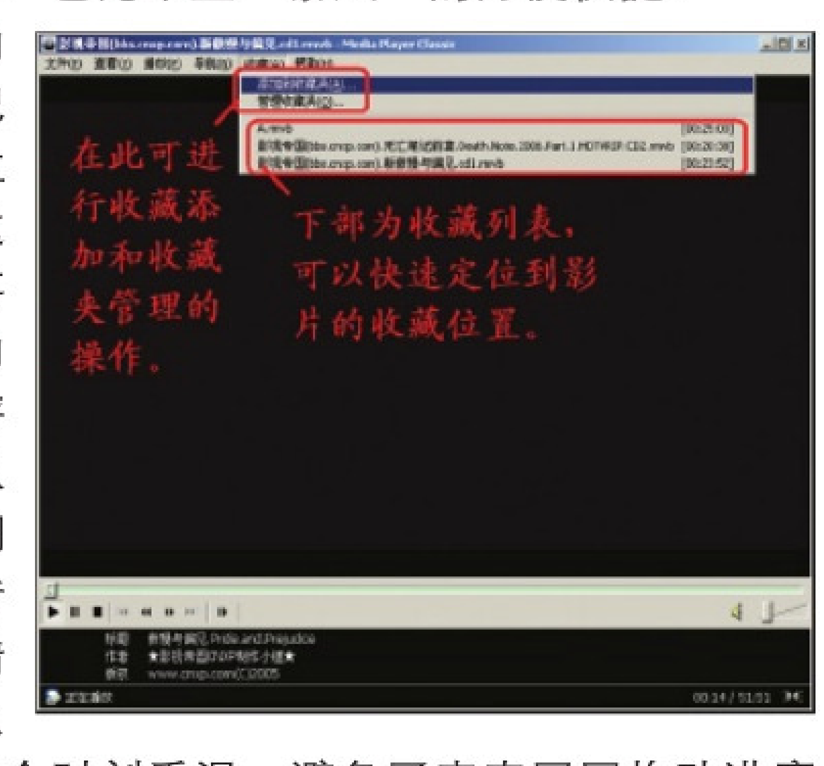
记得好几年前电脑市场开始买那种1张光盘放了上百集的电视剧动画片的时候，我们着实惊讶了一阵，后来知道了原来real格式可以将媒体文件可以压缩得如此苗条。因此一款播放器能否播放real格式的文件成了衡量其好坏的一个重要标准——例如Window自带的MediaPlayer尽管外形华丽，功能强大，但就是因为不支持real格式的播放，被大多数用户弃之不用。替代她的么，相信多数人会选择“暴风影音”（以下简称“暴风”）。



“暴风”实际上是一个软件的集合：作为主程序的播放器使用了优秀的Media Player Classic，然后整合了其他的解码插件使其能够胜任当前绝大多数影音文件的播放任务。可以说只要安装了“暴风”，就可以不再需要任何媒体播放器了。然而“暴风”可以说没有媒体库功能，播放列表又实在是过于简陋，因此并不适合音乐文件的播放与管理，实际使用中，还是以“暴风”播放视频为主。



“暴风”除了传统的播放功能外，其辅助功能也能使得某些操作方便不少。例如对于影片的截图工作我们通常需要一些支持DirectX的截图软件才能实现，但现在利用“暴风”，只需要选择“文件”菜单下的“保存图像”命令即可。还可以用“保存缩略图”命令生成用于影片预览的缩略图——相信就是一些专业软件，也比不上“暴风”的方便快捷。



“暴风”的收藏夹功能可以记忆影片播放的位置，我们可以用这个功能做如下的事情：一次看不完的电视剧可以“保存进度”，下次再从“收藏”菜单中调出继续观看。或者某部影片的某段情节十分精彩，那么保存下来在以后某个时刻重温，避免了来来回回拖动进度条的麻烦事了。

好了，我们的免费之旅在此暂告一段落了。这一趟我们可以不花一分钱就享受到这些软件的全部功能，谁说的天下没有白吃的午餐？

网络三大件之一 DOWNLOAD

四款下载软件使用对比

■贵州 逍遥

可以说网络改变了我们的生活，不过到底是怎么改变的呢？其实我们上网最重要是3件事：一是因为网络拉近了我们的距离，使朋友间的联系可以更加密切，因此IM软件乃是必备之物；二是网络成为各种陌生人集中探讨共同兴趣的桥梁，因此论坛BBS出现了，大家都开始灌水；三是网络上资源交流非常方便，就算是前面两件事所需的软件也都得下载使用，鉴于IE那极其简单的下载功能难以满足使用要求，因此下载软件也是必需的。

下载软件是在互联网出现之后最早兴起的一类软件，发展到现在已基本成熟。在网络蚂蚁（Netants）之后，多线程下载几乎成为所有下载软件默认的功能。在软件同质化严重的情况下，各种软件比拼的只能是各种细微的功能设置甚至界面。在相对沉寂之后，通过网际快车推出新版，腾讯推出自己的下载客户端“超级旋风”，下载软件将进入新的竞争时期。

一、“快车”不落伍，新版再启程

软件名称：网际快车FlashGet v1.80

下载地址：http://www.flashget.com/

网际快车FlashGet（以下简称FG）和网络蚂蚁Netant，曾是最为流行的下载软件之一。不过随着网络的发展和各种下载软件的推陈出新，网络蚂蚁已许久没有更新，目前网际快车算是活跃着的最老资格的下载软件。新版本的网际快车增加了BT下载和一系列新功能，重新焕发了新春。

1.纯绿色无广告软件

在流氓软件横行霸道的网络，一款完全无插件无广告纯绿色的软件非常难得。FG的新界面去掉了广告栏，在右侧多出了一个“热门推荐”栏，但依然可以去掉。点击菜单“查看”→“打开右侧推荐框”，取消对该命令的选择，弹出对话框，选择“永久关闭右侧推荐栏”项即可彻底关闭推荐栏，显示为纯净无广告的软件界面（**图1**）。

图1

2.集成BT下载发布功能

随着BTComet新版开始加入HTTP下载功能后，FG也开始引发HTTP下载工具的BT下载风——BT与HTTP下载方式将会融合得更好！其它BT下载软件只能统一设置下载与上传速度上限，在FG中可设置单个下载任务的速度，是比较特色的功能。

直接将种子的下载链接拖拽到FG悬浮窗中，或双击已下载到本地的BT种子，都可启动BT下载任务。在“高级设置”选项卡中允许对单个下载进行上传下载的速度调整（**图2**）。在FG选项设置对话框中选择“BT”标签，可设置BT下载的各种参数，包括网络类型、端口、缓存等（**图3**）。

图2

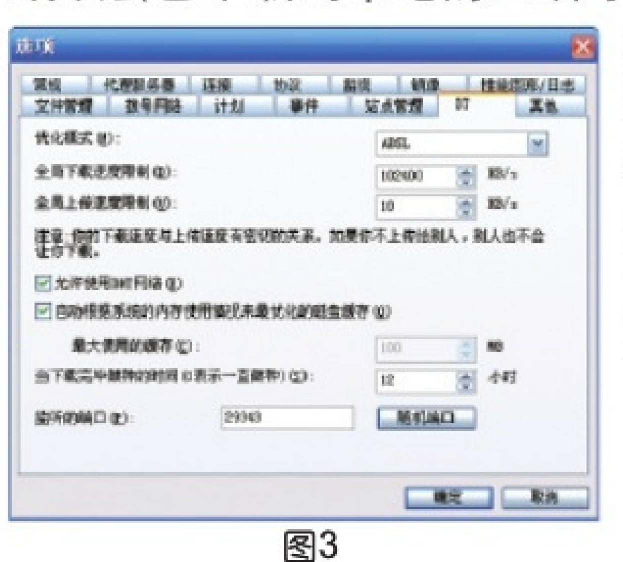


图3

另外，在FG选项设置对话框中选择“监视”标签，在监视文件类型中输入“.torrent”，启用浏览器监视功能后，直接点击网页上的BT种子链接，也可自动调用FG进行下载。在FG中也集成了制作BT种子的功能，点击菜单“任务”→“生成种子文件”命令，可打开制作种子对话框（**图4**）。



图4

3.自动分类存放

FG的自动分类存放功能非常强，可实现根据不同文件后缀名或下载站点，分类存放不同的下载文件，用不着在下载时一个个为文件指定不同的保存路径了。

首先在“已下载”中新建一个子类别，并指定保存路径，点击菜单“工具”→“下载规则”，点击弹出窗口中的“新建”按钮，打开规则设置对话框。在“选择规则条件”框中勾选“当文件扩展名符合特定的字串”项，再点击“规则说明”中的同名按钮，在弹出的窗口中输入要自动存放的文件类型后缀名，如.mp3、.exe等（**图5**）。再选择“选择规则操作”中的“移动到指定的目录”，接着点击“规则说明”中的同名按钮，


图5

在弹出的对话框中选择指定的刚才建立的类别，最后给该规则起一个名称，如“MP3音乐下载”，点击“确定”按钮即可。

4.FTP目录下载功能

FTP下载功能是下载软件必备的，在FG中提供了一项新功能，可下载指定FTP目录中的所有文件。

打开下载任务对话框，在“网址”输入要下载的FTP目录地址，切换到“高级”选项卡，勾选“从FTP站点下载子目录”项，如果所下载FTP还包含子目录，可选择“在本地创建子目录”（图6）。确定开始下载，FG就会自动将指定FTP目录中的所有文件全部下载回来。

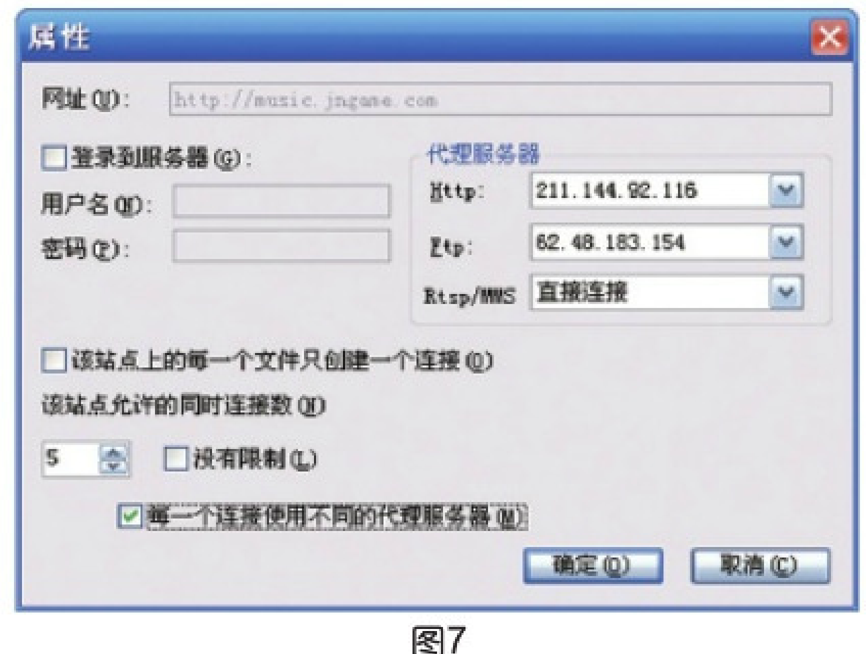
5.多代理下载

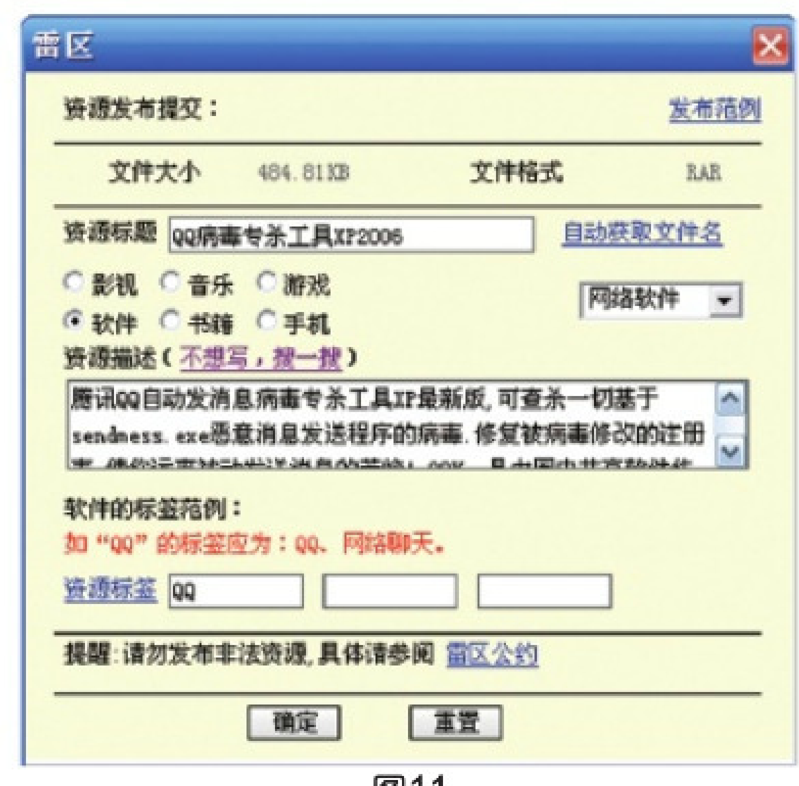
有许多下载点为限制带宽，只允许单线程下载，FG的多代理功能可为同一个下载任务使用多个不同的代理服务器，有效突破单线程下载。

点击“站点属性”按钮，在打开的对话框中去掉对“该站点同时允许的连接数”下的“没有限制”项选择，设置多个连接数，再勾选“每一个连接使用不同的代理”项（图7），确定后即可启用多代理下载功能。

FG的计划任务下载功能也非常强大，可指定下载任务的启动下载时间和结束下载时间（图8）。总的来说，新版FG在下载任务管理方面非常强大，也提供了方便的资源搜索功能，集成BT下载是一个很好的创意。但FG的下载速度与原来相比并没有多少提高。另外，FG也不支持FLV流媒体视频下载。


图6


图7


图8

二、迅雷是极限，死链能下载

软件名称：迅雷v5.5.2.252

下载地址：http://www.xunlei.com/

迅雷可说是目前最为流行的下载工具了，用户众多，这都源于迅雷下载飞速，完全可达到网络的极限速度。

1.特有的解决死链接技术

迅雷的最大优势就是飞速，因为迅雷采用了P2SP多资源超线程技术，对网络上存在的下载服务器和计算机资源进行有效整合，构成独特的迅雷网络，通过迅雷网络，各种数据文件能以最快的速度进行传递。在笔者1MB的电信ADSL网络中，用迅雷下载软件很少出现过死链接现象。在下载开始之后的几秒钟之内，速度立即就提升到网络的极限（图9），不像FG之类的，需要经过半分钟左右才可达到最高速度。


图9

2.整合——最具特色的“迅雷在线”

迅雷对网络下载资源进行整合，构成了特有的“迅雷在线”，非常方便用户搜索下载和发布各种资源。

在迅雷界面右侧有当前下载资源的“热门推荐”，FG之类的软件也模仿了其功能。在“搜索”中可输入关键词，并选择搜索资源种类（图10），可连接到迅雷在线站点上搜索需要的东西。



图10

结合迅雷在线站点，迅雷推出了“雷区”功能，根据用户在线时长和下载数据量评定用户等级。达到“上校”级别的用户可方便地发布各种下载资源，与其他迅雷用户进行共享，在下载文件列表中点击“发布”按钮，设置软件的名称与相关信息分类等，即可进行发布（图11）。


图11

3.插件功能

迅雷还有一些附带开发的插件，这些插件已集成在最新版软件安装程序中，在安装时可选择是否安装，比如多浏览器支持插件、迅雷听听、FLV下载支持。例如在迅雷界面“任务管理”中可展开“迅雷听听”，可看到每日最新的热门金曲信息（图12），方便喜欢音乐的用户试听下载。

图12

4.FLV流媒体下载功能

FLV是一种较新的流媒体格式，全称为Flash Video，目前在各种视频站点上非常流行。这种格式一般只适合在网上观看，要下载这类流媒体视频比较麻烦，往往得需要使用专门的工具。新版迅雷中集成了一个“FLV下载支持”插件，可以方便地下载FLV资源，并进行本地播放。

点击菜单“工具”→“配置”，在打开窗口中单击“监视”项，然后勾选“在Flash和流媒体文件上显示下载图标”和“智能网页分析”复选框（图13）。打开包含有FLV视频的网站，如youtube.com，将鼠标移到FLV视频播放窗口中，就会出现“下载”按钮，单击后即可进行下载。迅雷的下载速度最快，下载资源收藏管理功能十分方便强大，各种插件也非常实用。

图13

三、“下若脱兔”，全能下载

软件名称： 脱兔 V2.1.0.62

下载地址： http://www.tuotu.com/

“脱兔下载”是最近刚开始流行的一款下载软件，它开创性地将HTTP、FTP下载与BT、eMule电驴下载等多款软件综合在一起，能够实现多种资源的下载。

1.全能下载工具

脱兔是一款功能强大，集BT、eMule、HTTP、FTP、MMS、RTSP等几乎所有下载方式为一体的下载工具，使用脱兔后，就可不用再安装其它任何下载工具了。

在界面中有一个资源搜索工具条，输入要搜索的资源关键词，可连接到网站搜索各种下载资源，包括BT与eMule资源，点击下方的“搜索结果”，可看到搜索结果列表（图14）。对于BT资源，可直接点击网页中的链接进行下载，对于eMule电驴资源，可在脱兔中可点击菜单“工具”→“导入电驴配置文件”，在打开对话框中指定电驴安装路径，导入原有的电驴账号信息，然后可直接点击eMule资源进行下载（图15）。

图14

另外，在脱兔配置界面中，可对BT与eMule电驴下载进行配置，使下载更快速。

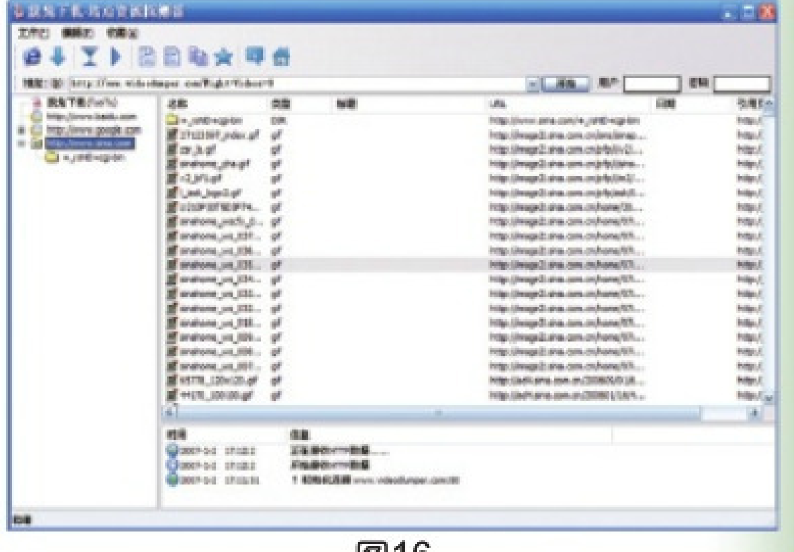
2.下载速度

脱兔和迅雷一样采用了先进的P2SP下载技术，下载速度与迅雷差不多，比起FG都要略快一些。至于BT资源及eMule资源下载速度，也与BTcomet和eMule本身差不多。但脱兔的资源占用率比较高，在笔者双核2.8GHz CPU、1GB内存系统上，使用脱兔时居然出现打字显示迟缓的现象。

图15

3.资源探索器

在脱兔中有一个站点资源探索器功能，可将一个站点的全部资源按照服务器上的文件目录分配展现在你面前，用户就像登录到服务器的FTP上一样，并可对这些资源进行随意下载，操作犹如资源管理器一般。点击菜单“工具”→“站点资源探测器”命令，打开对话窗口，在地址栏输入相关FTP或HTTP站点地址，接着点击“登录”，就可像操作资源管理器一样对文件进行下载了（图16）。


图16

总的来说，脱兔的下载速度不错，最大特色就是集成所有资源的下载，一个软件就可搞定所有下载！但脱兔的下载资源管理功能还是很弱。

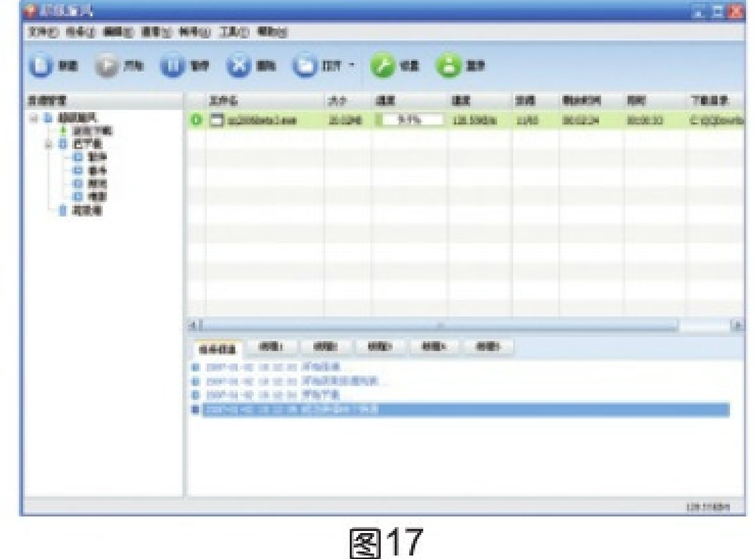
四、“超级旋风”，下载新气象

软件名称： 超级旋风1.0 Beta01 Build220简体中文版

下载地址： http://im.qq.com/cyclone/download.shtml

腾讯推出的下载新工具“超级旋风”，是从原腾讯TT浏览器中旋风下载模块升级而来的独立版本。超级旋风使用跟迅雷相似的单任务多地址下载方式，支持多线程下载，但目前仅支持HTTP和FTP协议下载，具备代理、断点续传、下载分类、计划任务这些下载软件的必备功能。

超级旋风的界面很清新，下载速度与迅雷相当，而且也采用了P2SP技术（图17）！超级旋风支持QQ号登录，并采用了积分制，估计以后将会有相应的用户等级方案。另外，超级旋风也支持网页Flash监视，在网页中的Flash动画播放窗口中会显示下载按钮图标，不过并不支持FLV视频下载。


图17

由于超级旋风还只是Beta版本，功能太过简单，估计目前还难以吸引用户，不过从腾讯一贯的作风可以预测，超级旋风很快将会有大动作，肯定会推出相关的资源站点以及用户等级制度，并肯定会推出与QQ空间类似的资源博客。鉴于QQ众多的用户群，超级旋风很可能结合P2P下载技术，资源下载与共享也许会得到前所未有的新体验！

4款下载软件的试用结果： FG适合于偏重对下载任务进行各种管理的用户；迅雷的飞速下载与在线资源则适合于绝大多数用户；脱兔的多种资源综合下载功能非常适合经常进行BT与eMule资源下载的用户；超级旋风暂时还没有突出的特色，不过绝不可小视，假以时日会占领不少QQ用户的桌面。P

工具快报

编者按：上回说到我重装系统（怎么像是在连载……），其实我一直是用的Ghost镜像还原，这个镜像已经制作一年半了。还原后发现最大的不适应是听歌软件，那时安装的是Winamp 2.81+MiliLyrics歌词插件，现在已经改用千千静听了。这回重装才发现已久违了的Winamp，强烈感觉到了千千静听的好用，不过这是一件好事呀，其实我是期待我的电脑全部被国产软件占领，甚至包括操作系统……

■江苏 淮扬客

IE7pro

□大小：412KB □授权：免费

□语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/54170.htm

也许只有像笔者这样的用户才会对新版软件来者不拒——而大多数用户是存在极强使用习惯的，这里说的是WinXP系统下的新版IE7。这个版本是自IE4以来发生变化最大的，首先菜单条、工具条的位置发生了改变（部分用户甚至不知如何才能找到菜单），其次多窗口也给许多用户带来了困惑，因为IE7的多窗口策略与大家之前常用的Maxthon等软件颇有不同。不过IE7确实也带来了许多新的特性，那么新旧之间，笔者推荐这款可用作“过渡”的IE配置插件。安装完IE7pro之后，只需点菜单“工具”→“IE7pro”或按快捷键“Ctrl+Alt+7”就可打开其配置窗口，在这里你可以设置“IE菜单栏显示于顶部”“隐藏搜索栏”，在地址栏输入地址并回车后会打开新选项卡（而不是覆盖当前页面）……总之，如果你刚从IE6换到IE7，你会发现这个小软件简直太体贴了！



MP3 Doctor

□大小：1.75MB □授权：共享 □语言：英文

□下载：http://mp3.swmirror.com/mp3doctor.zip



相信喜欢音乐又懂点技术的朋友总会下载一些音质较好的MP3放在硬盘上，可你碰到过你的朋友（特别是年纪大的朋友）希望给他/她的MP3播放器中塞尽量多歌曲的要求吗？这时你用MP3 Doctor的批量模式（Batch Mode）进行重采样（Resample）就会非常省事！当然，这个软件能做的事情远不止于此，它还可转换MP3/WAV格式、将歌曲的前后空白删除、将音频文件加上均衡效果重新保存、调节歌曲速度等……当然最后，喜欢唱卡拉OK的朋友还可用此软件将歌曲中的人声去除。软件的所有功能都集中于主界面上，使用非常方便，其帮助文档的制作也别有特色，不妨去看一眼哦。

My Pictures 3D Album

□大小：11.8MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.mypictures3d.com/downloads.html

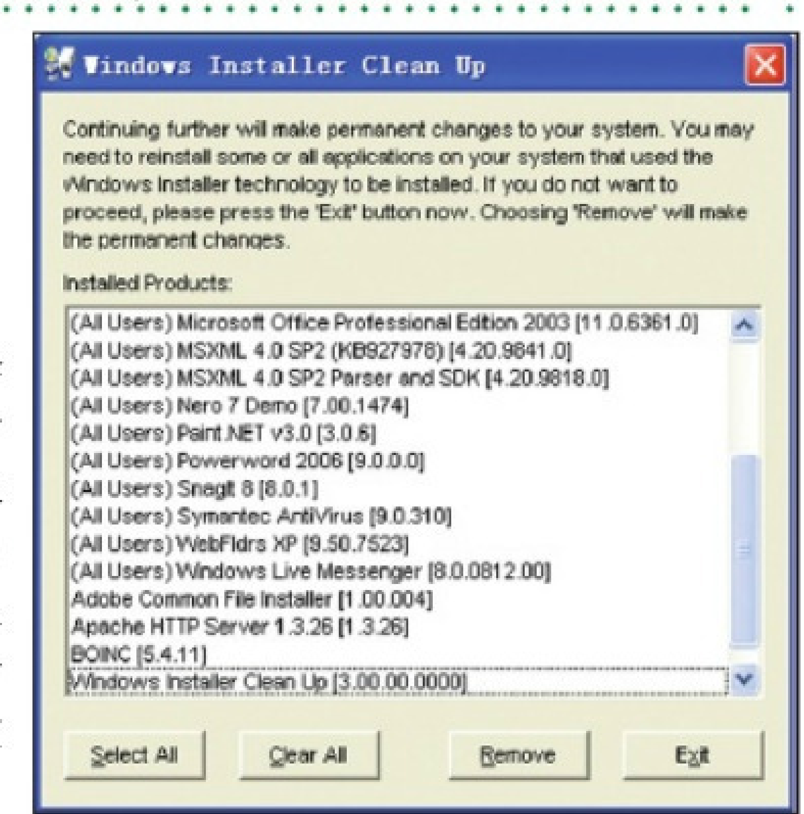
看过这个软件的效果，笔者简直惊呆了！你有没有想过要将你的一组图片挂在一个巨大的展览馆中，然后牵着你朋友的手进入其中，行走、转动、看到台阶就拾级而上……那么来用这个软件吧，它就可实现这样的效果。只需将图片当作帧（Frame）加入，就能在漂亮的3D场景中看到它挂在某个位置。软件支持多选加入，可将最后作品保存为EXE、屏保（使用菜单“File”→“Share”）等格式，以便与朋友分享。软件还提供了多种3D场景以供选择，效果都可用“惊艳”二字形容，请在上面列出的下载页面一同下载。

Windows Installer CleanUp Utility

□大小：349kB □授权：免费

□语言：英文

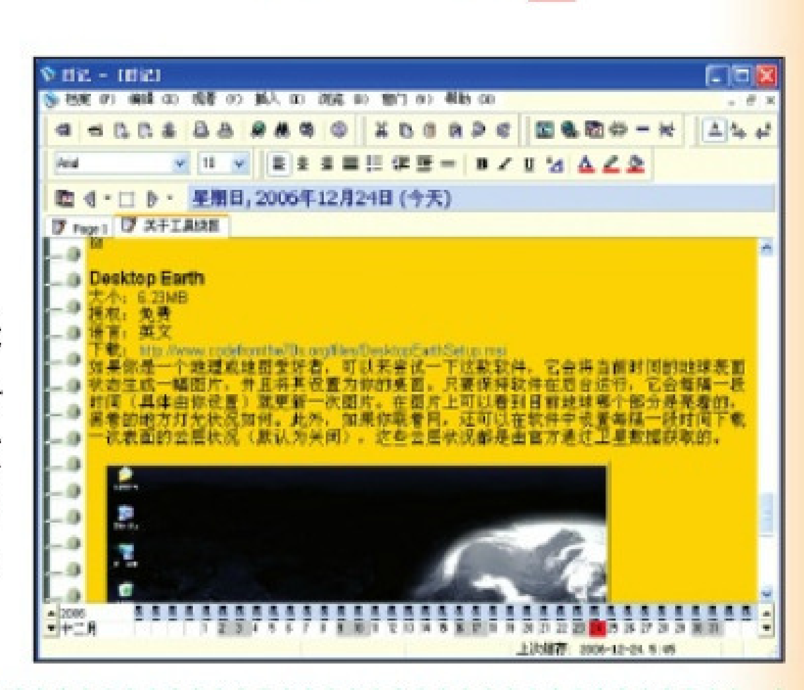
□下载：http://support.microsoft.com/kb/290301/en—US



有没有遇到过这种情况：使用Windows标准安装程序（最典型特点是在“添加/删除程序”时会有重新安装/修改/删除等3个选项）安装的软件，卸载时不完全或自己误操作错删了文件，结果再也无法重新安装该软件？微软显然知道自己的软件有这个问题，所以发布了一款专门解决此问题的软件。这款软件运行后会自动寻找系统内使用了Windows标准安装程序所安装的软件，然后列出表来，你只要选定出了问题的软件，然后“Remove”一下，这个软件在注册表中的所有信息就会被删除（不会影响其磁盘文件），这样就可重新安装该软件了。注意本软件有中文版，但版本较老，上面指向的新英文版支持包括Vista在内的所有操作系统。

iDailyDiary

□大小：3.06MB　□授权：免费
□语言：简体中文　□下载：http://www.splinterware.com/download/idailydiary.zip



尽管现在很多人都已习惯在博客上涂写人生，然而仍有一些隐私的心情不是谁都可以告诉的，如果不想还在纸质日记本上书写，那么这个电子版的日记软件可谓首选了。该软件时间选择非常方便，另外支持RTF格式可让你写出像Word文档一样精美的日记来，此外它还支持一天中使用多个页面（Page）、导出导入日记等多种实用功能。软件可在“View”→“Option”选项中将语言设置为简体中文，不过这个翻译质量较差，如果英语强的朋友还是直接使用英文界面吧。

Windows边栏

□大小：7.15MB　□授权：共享　□语言：简体中文
□下载：http://www.ihtpc.net/wbpluto/Windows_Sidebar_XP.rar



这个名字似乎听起来有点怪……是的，它并不是一个正式的发行软件，而是爱好者从Vista中提取出来并打包的一个小东西。其功能是将Vista中的边栏挪用到WinXP中，其使用效果与配置方法完全与Vista一致。这样你在WinXP中也能看到可爱的闹钟、日历、便笺等小工具了。但安装方法需要说明一下：首先你必须装有IE7（否则不能运行），其次下载安装包并用WinRAR打开后，应先安装里面的Sidebar_XP-Extras.exe，然后再安装Sidebar_XP-Install.exe。另外，你还可以到http://go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=55696下载到更多的小工具。

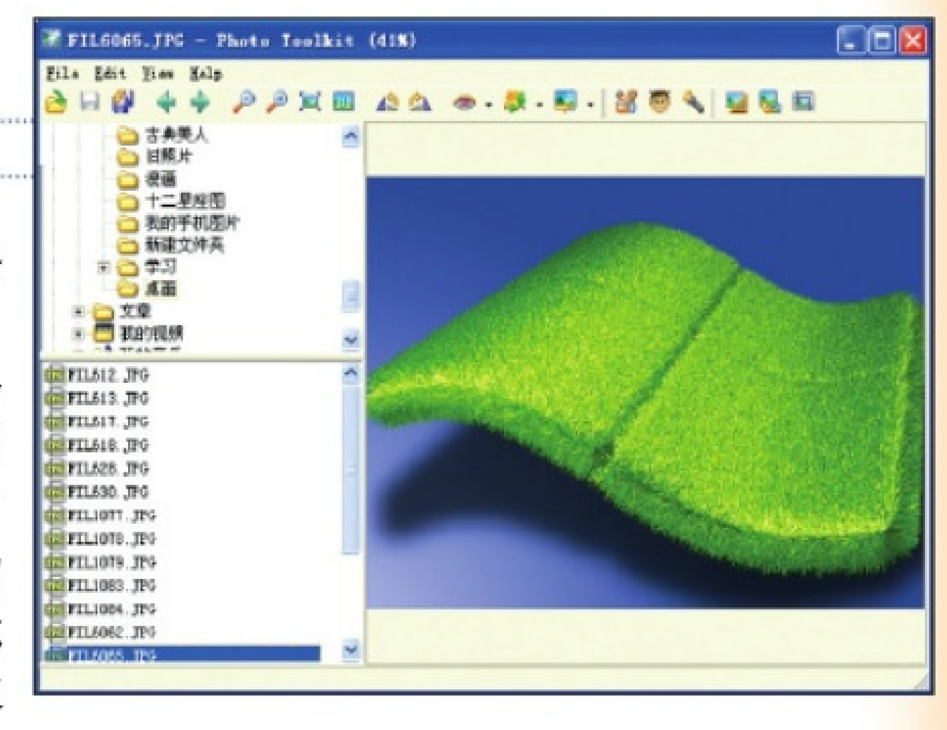
Vmdk2Vhd

□大小：48.1kB　□授权：免费　□语言：英文
□下载：http://vmtoolkit.com/files/default.aspx

这一定是广大虚拟机爱好者一直在苦苦寻找的工具之一：它可将VMWare制作的VMDK格式硬盘镜像文件，转化成MS Virtual PC使用的VHD格式。这两个虚拟软件各有优缺点，同时网上也存在着两种不同格式的镜像，现在你再也不用一个虚拟系统重复做两遍了。注意下载前需要注册，但非常简单，只要点击下载页面右上角的“Join”链接然后填入用户名及E-mail即可。

Photo Toolkit

□大小：7.03MB　□授权：免费　□语言：英文
□下载：http://www.photo—toolkit.com/phtkinst.exe



一款极棒的免费图片处理软件，你并不需要特别打开它，它已自动将自己整合入WinXP的浏览器中。如果你采用幻灯片模式查看图片文件夹，会发现图片下方那一行默认的图片处理按钮已经多不了少，它们包括：去红眼、颜色校正、噪点去除、加光源、去瑕点、自动摆正图片（拍照时拍歪了）……如果你使用Windows自带的图片查看器，发现里面也整合了这些功能。你也可通过图片的右键关联菜单直接调用该软件的某项具体功能，当然以上整合功能都可自由设置取消。这个软件处理功能以向导方式进行，类似于国产的Turbo Photo软件，当然它是免费的。注意安装完该软件后，如果浏览图片文件夹会跳出软件的提示窗口，这时选择左下“Don't Show Again”确定即可。

Desktop Earth

□大小：6.23MB　□授权：免费　□语言：英文
□下载：http://www.codefromthe70s.org/files/DesktopEarthSetup.msil

如果你是一个地理或地图爱好者，可以来尝试一下这款软件，它会将当前时间的地球表面状态生成一幅图片，并且将其设置为你的桌面。只要保持软件在后台运行，它会每隔一段时间（具体由你设置）就更新一次图片。在图片上可看到目前地球哪个部分是亮着的，黑着的地方灯光状况如何。此外，如果你联着网，还可在软件中设置每隔一段时间下载一次表面的云层状况（默认为关闭），这些云层状况都是通过卫星获取的真实数据。

中国共享软件

■重庆 CoCo

你的秘密它保护——玛雅文件加密王

□版本：v1.1.2.970　□大小：1.7 MB
□授权：共享软件　□作者：玛雅
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：38元
□未注册限制：30天试用期　□主页：http://www.mayasoft.cn/cn
□下载注册：http://www.mayasoft.cn/cn/green.html



无需安装，拷到U盘上更安全

说明：一款用于加密我们电脑上各种需要保护而不被他人查看内容的小工具，被软件加密了的文件也只有用它才能打开。软件无需安装，我们只要将它拷贝到U盘或移动硬盘中，就可随时随地进行文件的加解密。软件采用了安全的算法，即使在加解密过程中发生断电或意外关机等情况，也能做到数据的丝毫无损。通过软件进行的文件删除操作，就像“碎纸机”一样，完全粉碎在磁盘中，无法用任何方式还原。

点评：每个人都有自己的秘密，都有不想让人看到的文件。将目录属性设置为隐藏？已是路人皆知的“土办法”了，这时就需要一款专业但又好用的文件保护工具了。玛雅文件加密王的操作很简单，甚至不需要安装，像使用WinRAR等软件一样，在需要的文件中轻松点击右键即可完成相关的所有操作。为了更加安全，我们甚至不用将软件放在硬盘中，直接将它拷入随身的U盘中，而在电脑上不留任何痕迹。其他人即使看到了我的文件，没有这个解密工具那也无可奈何。

走到哪里都是“我的电脑”——Aargo

□版本：v1.2　□大小：4.9MB　□授权：共享软件
□作者：Aargo　□平台：Win9X/NT/2000/XP
□注册费用：108元　□未注册限制：30天试用期
□主页：http://www.pcsoft.com.cn/HTML/HTML/aargo.htm
□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/53062.htm

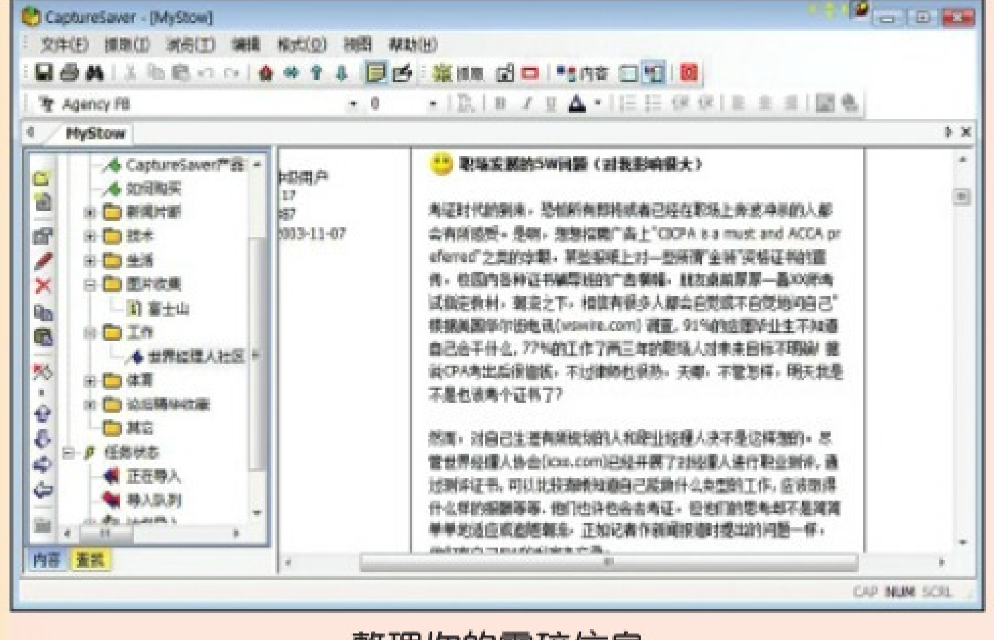

Aargo在手，不再用遍地去找软件

说明：一款具有独特创意的小型软件虚拟环境平台，被CSDN提名为年度十大技术创新软件之一。它可帮我们把一台电脑上的应用程序备份到移动存储设备如U盘、移动硬盘或iPod中，然后当我们使用其它电脑时，不用再重新安装这些软件，直接在移动设备中就可使用它们。原始电脑上的软件设置、文档位置及使用习惯等都可无缝移植到移动设置中，只要一个U盘，就可随时随地带着自己惯用的软件、心爱的游戏到处玩了。

点评：平时我们最怕重装系统或是换了一台自己不习惯的电脑，最麻烦的事情就是各种自己需要的软件进行重新安装，文档编辑、下载工具、聊天软件、游戏进度……统统得重新来过。而Aargo让这一切烦恼都变得不再有，你喜欢Firefox、你要用MSN聊天、你需要用Photoshop做设计、你想玩《魔兽世界》……很简单，将它们用Aargo放到你的移动硬盘中，随时随地找台电脑，不用再安装任何东西或进行配置，就可直接使用它们了！不用再担心计算机挂了工作就中断、不会再为网吧等公用电脑无法适应自己的使用习惯、不用再带着装满各种软件的笔记本电脑出门了。

给你的零碎信息一个家——CaptureSaver

□版本：v3.0.302　□大小：4.3MB　□授权：共享软件　□作者：CaptureSaver
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：30元　□未注册限制：30天试用期
□主页：http://www.capturesaver.com/cn　□下载注册：http://www.capturesaver.com/cn/download.htm


整理你的零碎信息

说明：一款图文信息收集和整理的小工具，可帮助我们原汁原味地批量抓取网站中的网页文字、图片及相关链接，并将这些信息放入软件的分类中进行管理。软件还支持任意界面上文字内容的抓取，电脑上任何应用程序的窗口、按钮、标签等元素上的文本内容，都可轻松导入到软件中来统一管理。通过软件的电子书制作模块，还可将整理好的图文内容制作成电子书保存或分享给朋友们。

点评：Windows本身没有提供一个好的文件资料整理功能，千篇一律的资源管理器，即使在Vista中也没有太多的改观，所以我们常常将需要存档保存的资料作成Word文档，建立各种不同的目录分类管理，费时费事。CaptureSaver不但帮助收集和管理各种我们从网络上摘抄的信息资料，而且还采用了树形目录来分类管理这些内容，加上与IE工具栏的集成和屏幕截图功能，将资料收集、整理和发布一气呵成。



季度装机推荐软件——2007春季版

北京 Mu

在做过Windows Vista系统兼容性测试后，我们发现目前常用的很多软件都存在不同程度的兼容性问题。要Vista去兼容软件不太可能，那么只有这些软件做出适合Vista的更新。所以在最近的时间内，软件的更新将会相对频繁，但功能的更动却不会太多，除了被Vista的安全性保护措施影响的功能。

项目	首选软件	备选软件	备注
操作系统	Windows XP Pro SP2	Vista	Vista虽然已经放出，但短时间内其兼容性问题颇为严重。
工具软件			
文档处理	Office2003	WPS Office	Office 2007改观很大，可以期待，不过得等明年。
网页浏览	Maxthon 2.0 Beta2	IE7、Avant Browser V11.0	Maxthon2.0又有大更新，虽然IE7提升很大，但并没有让用户满足。
压缩工具	WinRAR 3.62	WinZip 11.0、7-Zip V4.42	WinZip终于兼容RAR格式了；WinRAR只做简单的版本提升；7-Zip携免费之势颇具威力。
中文输入	微软拼音输入法2003	紫光华宇拼音输入法V5、拼音加加 V4.1	输入法似乎已经很难有大的进步了。
系统设置	超级兔子魔法设置 v7.93	Windows优化大师 V7.68	从认可度看这两位仍旧是王者，主要是功能比较全面。
网络应用			
下载工具	迅雷(Thunder) V5.16	快车（FlashGet） 1.8	快车新版本增加BT下载等多项功能，原有功能也有很大改进。
BT下载	比特精灵(BitSpirit) V3.22	BitComet V0.80	都是不错的P2P下载工具，各有所长吧。
邮件收发	Foxmail 6.0b	DreamMail V4.3、IncrediMail Build V2670	Foxmail一直测试中；IncrediMail非常个性化。
聊天工具	腾讯QQ 2006 正式版	Windows Live Messenger 8.1	QQ新的密码保护功能常被认为是键盘记录木马；MSN已经归入Windows的Live战略之中。
多媒体			
音乐欣赏	Foobar2000 0.94	Winamp 5.32、千千静听 4.6.9	千千静听拥有越来越多的用户，在国内颇受欢迎。
网络电视	PPStream免费网络电视 V1.0	PPLive V1.6.6	需要有好的网络，不然耽误正事。
DVD/VCD欣赏	WinDVD Platinum 7.0	Windows Media Player 11.0	WMP确实一代胜过一代。
媒体解码	K-Lite Codec Pack 2.81	DivX Pro 6.41	要想一劳永逸就选K-Lite。
看图工具	ACDSee 9.0	Google Picasa 2.5、Turbo Photo 5.3	ACDSee有减少资源占用的趋势；Picasa受到众多Google Fans的追捧；Turbo Photo适合管理数码照片。
安全软件			
杀毒工具	瑞星2007	金山毒霸2007、江民杀毒软件2007、诺顿网络安全特警2007	杀毒软件竞争激烈，在国内的话还是用国产软件好一些；诺顿系列开始摆脱资源占用和使用速度的老问题。
防火墙	天网防火墙 Athena 2006 3.0		一般杀毒软件都自带防火墙，这里另外列出一款。
木马查杀	木马克星 5.51		保护游戏及网上银行帐号
流氓软件清理	瑞星卡卡上网安全助手 v3.1	360安全卫士 3.0b	360安全卫士在目前来看还是不做恶且功能很强，希望能保持。

应用心得

编者按：2007年伊始，各种病毒、木马、恶意软件又蠢蠢欲动，广大读者朋友一定要养成良好的电脑使用习惯，上网冲浪时更要小心谨慎。按时升级自己的杀毒软件，可以在很大程度上保证你的电脑健康。

本期推荐文章

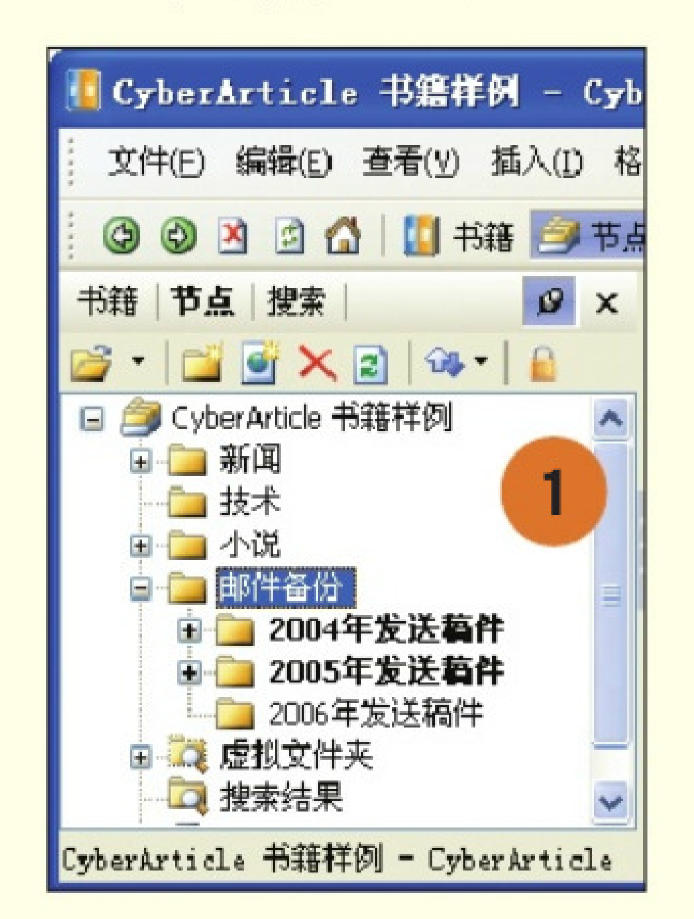
网文快捕实现邮件的另类备份

■天津 北运河畔

OE、Foxmail等都提供了邮件备份功能，但这些备份都有缺点：不管是备份邮件还是邮箱，只有恢复之后才能查看其内容，不能提前预览。用网文快捕（CyberArticle）把邮件备份成电子书或HTML文件就可解决这一问题。

一、导入邮件

在网文快捕左侧“节点”窗口中单击“新建文件夹”按钮来新建一个文件夹并起个名字，如“邮件备份”（**如图1**）；为



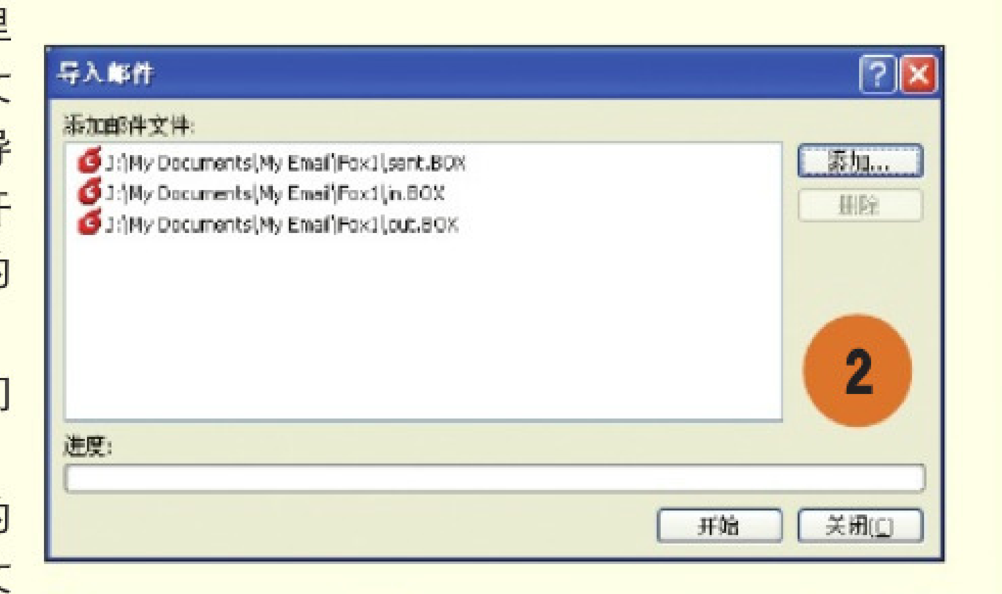
了查看或管理方便，也可以在里面建一些子文件夹。选中一个文件夹，单击菜单“文件”→“导入”→“导入邮件”命令，打开“导入邮件”窗口；单击其中的“添加”按钮，弹出“打开”窗口；从“文件类型”中我们可看到网文快捕可以导入OE、Foxmail、The Bat！等3种类型的邮箱文件。在此选择要导入的文件，将其添加到“导入邮件”窗口（**如图2**），单击“开始”按钮导入邮件。邮件导入完毕，在“节点”窗口选中相应文件夹，右侧就会列出其中的邮件（**如图3**）。用鼠标单击之，即可查看邮件内容。

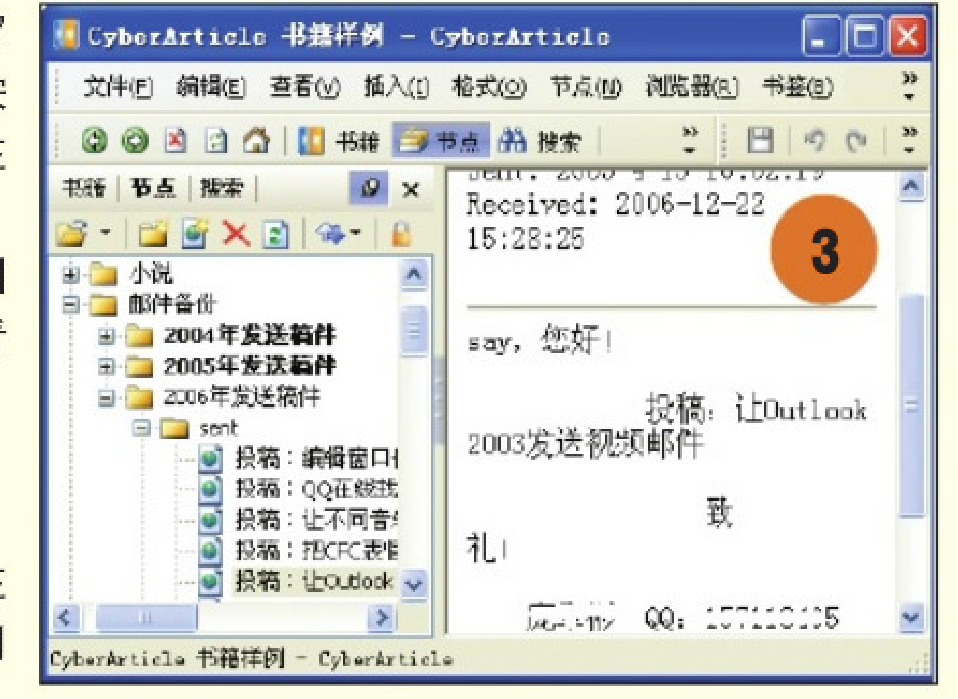
二、制作成电子书

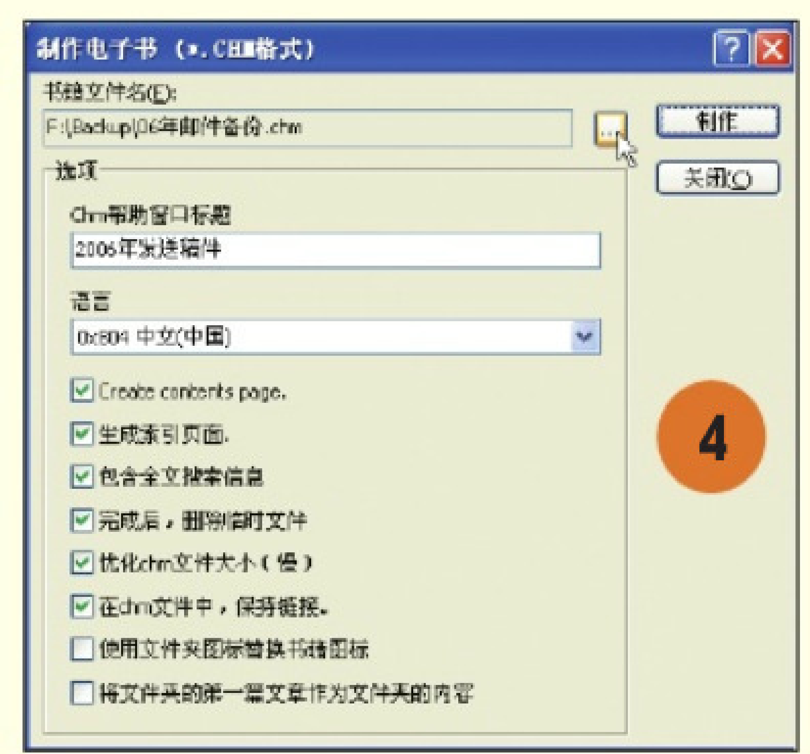
导入的邮件已经完成了在网文快捕中的备份，但脱离网文快捕还是无法随时随地查看，接下来我们就把邮件备份成电子书或网页文件。首先在“节点”窗口中选择一个文件夹，单击菜单“文件”→“制作电子书”，网文快捕可以制作.exe和.chm两种电子书。以选择“制作电子书（chm文件格式）”为例，在弹出的窗口中，选择“创建一个只包含当前文件夹的电子书”，单击“确定”，出现“创建电子书”窗口（**如图4**）：设定好“书籍文件名”的位置和名字，其余保持默认设置，单击“制作”按钮即可完成电子书的制作。

三、制作成网页文件

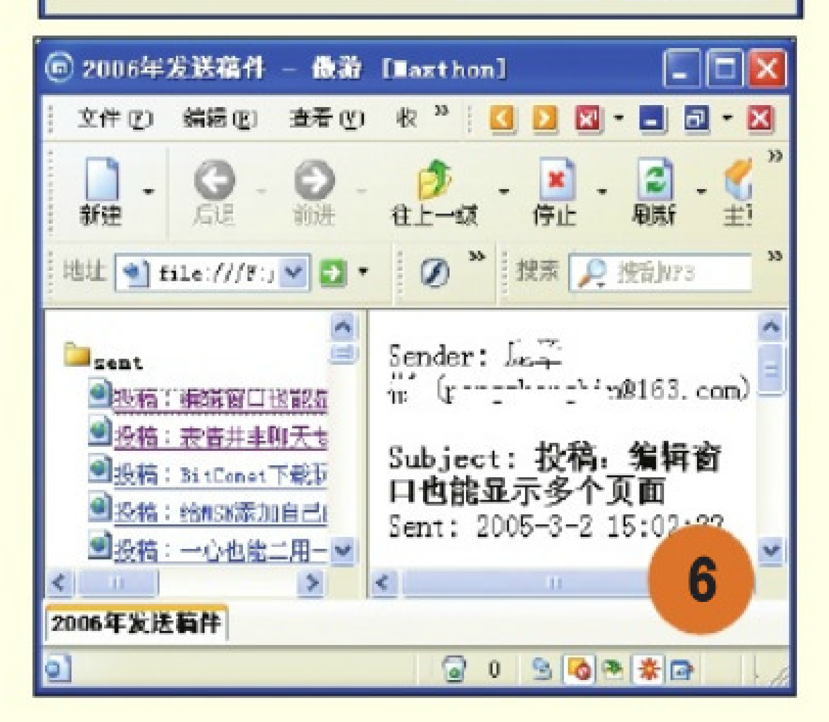
在选中的文件夹上右击鼠标，选择“导出”→“导出到文件夹”；在打开的窗口中选择一个文件夹，导出类型选择“HTML”，勾选“生成索引文件”并输入索引文件名（**如图5**），最后单击“导出”按钮。导出完毕，即可打开浏览器来查看导出的文件（**如图6**）。









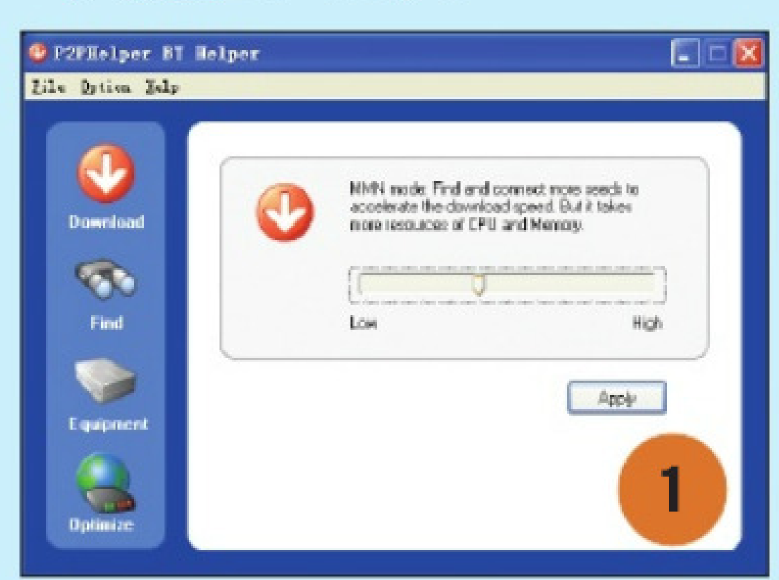


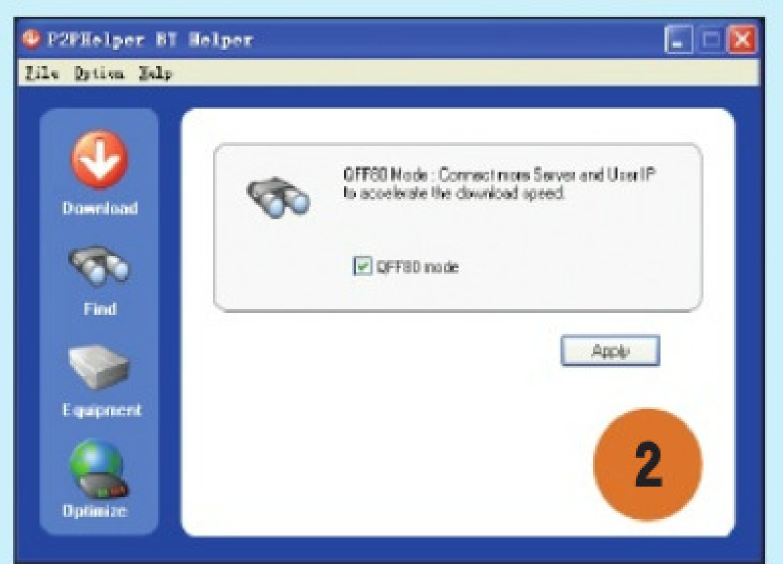
为BT下载找个“好帮手”

■河南 花的神明

同传统的下载方式相比，BT下载具有下载速度快、资源分布广、对服务器造成的负担较小等优点，因此成为目前很流行的下载方式。但是在很多情况下，当使用Bitcomet、eMule等工具下载时，往往因为网络连接配置不当、缺乏BT种子等多种原因，影响了下载速度。相比之下，BT Helper能让你真正进入BT下载的快车道。它可以对BT下载客户端软件进行优化，使BT客户端找到更多的BT种子，并且能与之建立稳定的网络连接，从而有效加快BT下载的速度。实际测试表明，在BT Helper的帮助下，可使BT下载速度提高1倍以上。此外，BT Helper还可对硬盘进行全方面的保护。下载地址：http://www.bthelper.com/bthelper.exe。

一、设置BT Helper

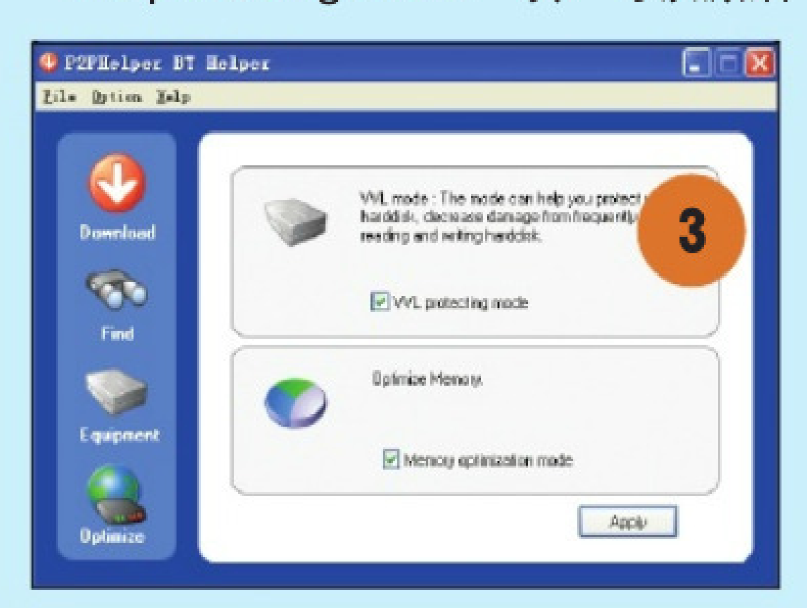




在任务栏的系统托盘中双击BT Helper图标，在BT Helper窗口（如图1）左侧的导航栏中点击“Download”按钮，在右侧窗口拖动滑块，可以对MMN模式进行调整。该模式的作用是设置BT Helper寻找更多可用BT下载种子并与之建立可靠的连接，其调整范围从“Low”到“High”；调整的幅度越大，BT Helper的优化作用越明显，BT下载的速度也就越快，但也将消耗更多的CPU和内存资源。之后点击“Apply”按钮保存设置。

在导航栏中点击“Find”按钮，在右侧窗口（如图2）中勾选“QFF80 mode”项，可以激活QFF80模式。该模式可使BT客户端与更多的BT下载服务器以及其他BT用户建立连接，之后点击“Apply”按钮保存设置。

在导航栏中点击“Equipment”按钮，在右侧窗口（如图3）中勾选“WL protecting mode”项，可以激活



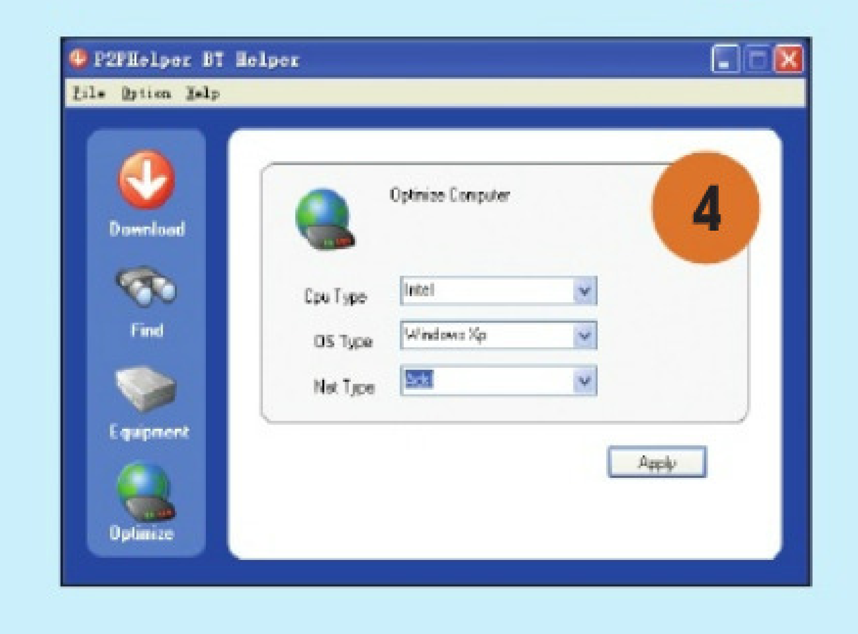
BT Helper的WL模式。利用BT Helper提供的WL模式可对硬盘进行全面的保护，让你体验BT高速下载的同时，最大限度地减少其对硬盘的伤害。

勾选“Memory optimization mode”项，可以在BT下载过程中，对内存进行全面优化，为BT客户端软件提供更多的内存资源，有助于加快BT下载速度。

在导航栏中点击“Optimize”按钮，在右侧窗口（如图4）中“Optimize Computer”面板中可对你的电脑进行全面优化。在其中的“CPU Type”列表中选择CPU类型，包括“Intel”“AMD”等；在“OS Type”列表中选择操作系统的类型，包括“Windows XP”“Windows Vista”等；在“Net Type”列表中选择你的上网类型，包括“Modem”“ADSL”“ISDN”“Network”（局域网共享上网）等常见上网方式。之后点击“Apply”按钮，BT Helper即可按照你的电脑软硬件情况和联网方式，依照适应BT下载的配置对电脑整体进行优化，从而为BT下载营造“宽松”的环境。

二、合理使用BT Helper

值得注意的是，BT Helper虽然功能强大，能为BT下载全面提速，但在实际操作时还需注意合理的使用方法。每次在使用BT客户端软件进行下载时，必须首先启动BT Helper；在BT下载完成后，最好及时关闭，因为BT Helper在运行时可能会明显降低其它正常网络程序的运行速度。

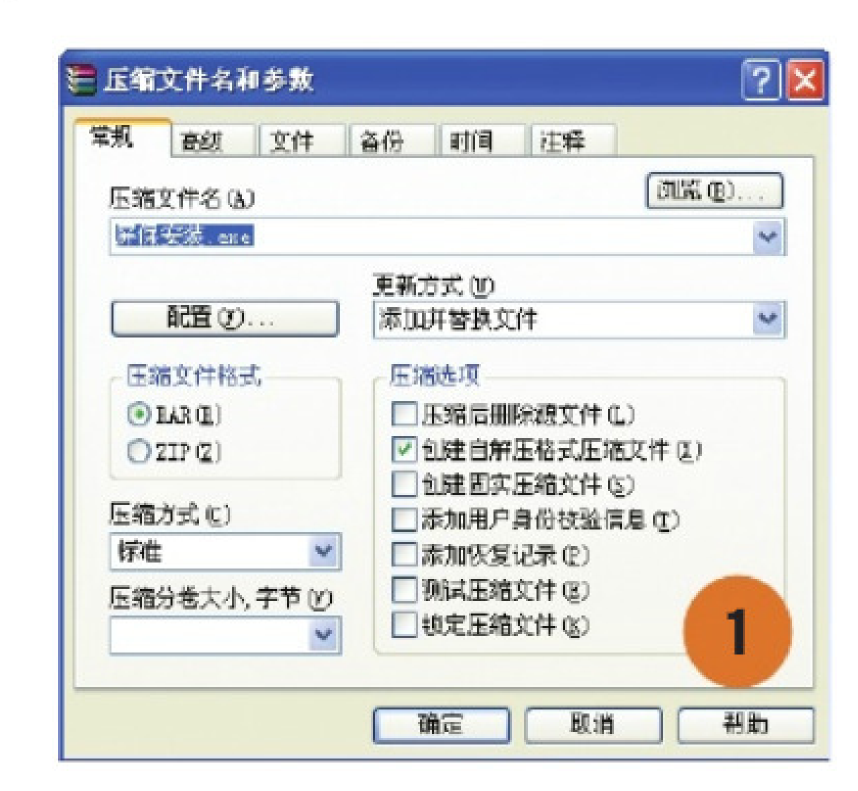


简单方法制作自解压安装文件

■广东 外星人

用WinRAR制作的自解压安装程序，类似于专业软件安装程序的Setup可执行文件，是对自解压格式文件功能的进阶性应用。具有安装界面、许可协议等相关设置，现在很多软件汉化包安装程序或绿色软件安装程序都是用WinRAR制作的。如下面实例中，制作一个文件名为“风景屏保”屏幕保护程序的安装程序，使屏幕保护程序文件自动安装在操作系统区的SYSTEM32目录中。操作步骤如下：

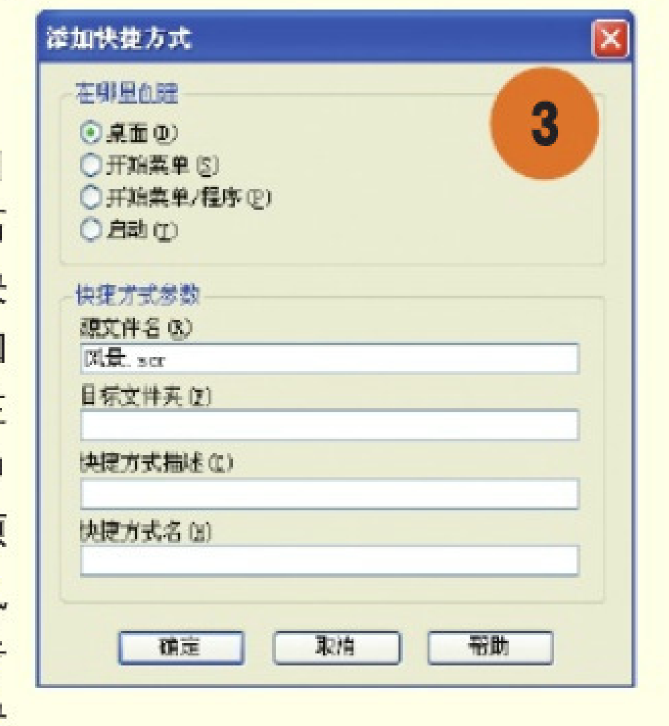
步骤1.选中屏幕保护程序文件（本实例的屏幕保护程序文件名：风景.scr）并单击右键选择右键菜单中的“添加到档案文件”命令，打开WinRAR的“压缩文件和参数”对话框。在该对话框的“常规”选项页中，于“压缩文件名”文本框中输入“屏保安装”字符，并在“压缩选项”选项组中，单击选中“创建自解压格式文件”左边的复选框（**如图1**）。



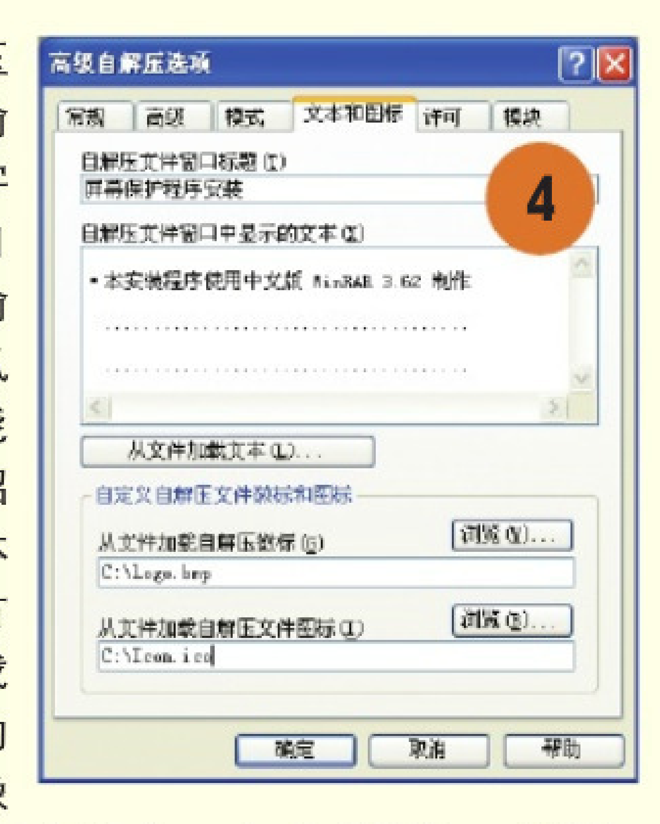
步骤2. 进入“压缩文件和参数”对话框的“高级”选项页，单击“自解压选项”按钮打开“高级自解压选项”对话框；在“常规”选项页的“解压路径”文本框中，输入Windows XP放置屏幕保护程序文件的默认路径“C:\windows\system32”；继续在“解压后运行”文本框输入“风景.scr”（**如图2**），即输入屏幕保护程序文件名及其扩展名。当“风景屏保”解压安装运行完毕后立即自行执行该屏幕保护程序，到此，“风景屏保”自解压安装程序制作基本完成。但是，为了使安装程序看起来更专业，还必须继续执行下面步骤。



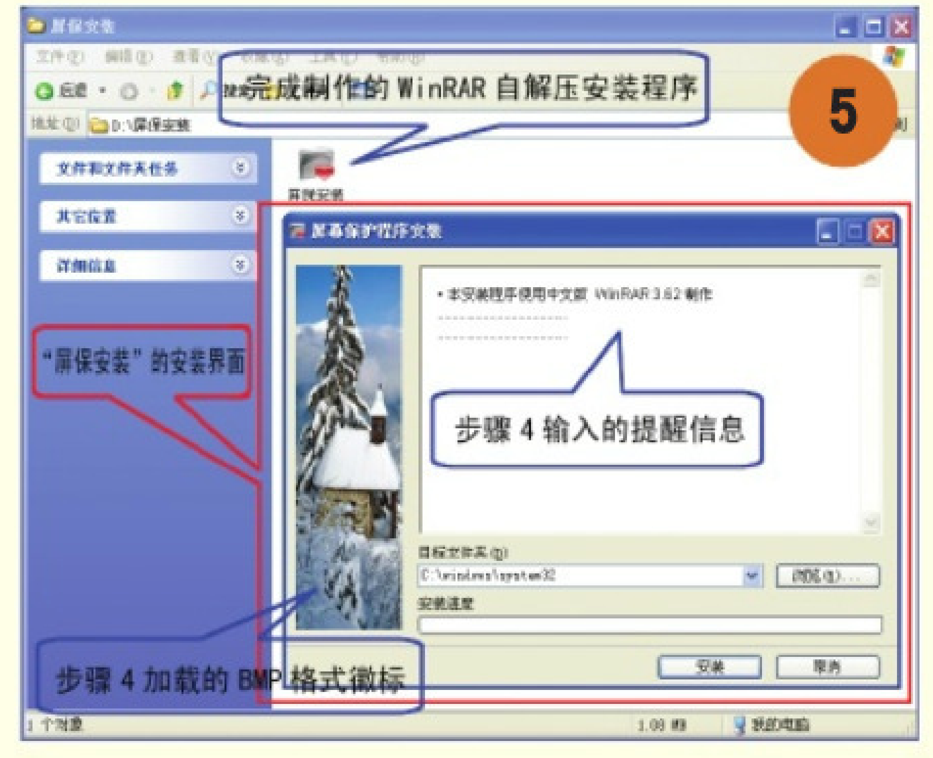
步骤3. 进入“高级自解压选项”对话框的“高级”选项页，单击“添加快捷方式”按钮，打开“添加快捷方式”对话框。在“在哪里创建”选项组中选中“桌面”单选框，并在“源文件名”文本框中输入“风景.scr”（**如图3**），单击“确定”按钮退出“添加快捷方式”对话框并返回“高级自解压选项”对话框，即可使“风景屏保”解压安装完毕之后，在桌面上建立一个预览“风景”屏幕保护程序的快捷方式。



步骤4. 进入“高级自解压选项”对话框的“文本和图标”选项页，在“自解压文件窗口标题”文本框中输入“屏幕保护程序安装”字符，并在“自解压文件窗口中显示的文本”列表框中输入一些提醒信息，促使“风景屏保”在解压安装时，能够给用户提供一些文字介绍或操作方法。单击“从文体加载自解压徽标”文本框右上方的“浏览”按钮，加载一个大小为90×300像素的BMP格式图像文件。该图像是在解压安装时将出现在安装程序窗口左边的徽标，代替了WinRAR的默认徽标。单击“从文本加载自解压文件图标”文本框右上方的“浏览”按钮，加载一个ICO格式的图标文件（**如图4**）。



步骤5. 进入“高级自解压选项”对话框的“许可”选项页，并输入许可标题及许可内容。这个“许可”是众多软件安装程序不可缺少的一个部分。最后单击两次“确定”按钮完成。至此，一个具有个性化的“风景屏保”自解压安装程序制作完毕，其完整的效果图**如图5**所示。

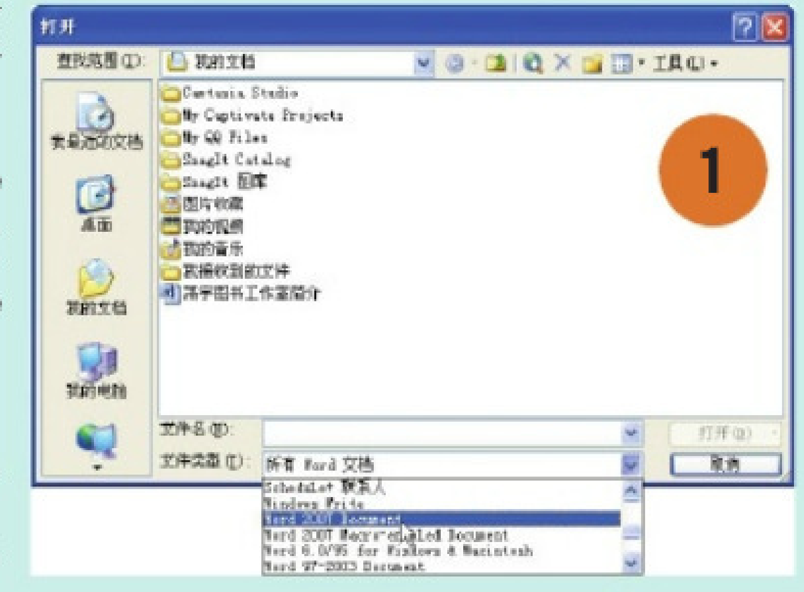


向上兼容，低版本Office也能编辑Office 2007文档

■辽宁 乔珊

现在的Office办公领域正处于“战国时期”，有最新版的Office 2007，也有老掉牙的Office 2000，Office 2000、2003与2007并存，毕竟萝卜青菜各有所爱，有人追新，有人怀旧，也有人中庸。但是，这种三足鼎立的局势却给我们的Word文档交流带来了不便。低版本的Office 2000/2003无法打开高版本的Office 2007创建的文档。遇到这种情况该怎么办呢？除了让对方在Office 2007中将文档另存为“Word97-2003”文档并重新发送外，还可借助于“Microsoft Office Compatibility Pack for 2007 File Formats”来打开。

Microsoft Office Compatibility Pack for 2007 File Formats是微软官方专门为解决Office 97～Office 2003无法向上兼容Office 2007文档而推出的转换工具，下载地址：http://download.pchome.net/system/sysenhance/35008.html。下载完后，根据提示完成安装并重启。再次使用Office 97～Office 2003时，就可识别出“.docx、.docm”格式的Word 2007文档，“.pptx、.pptm、.potx、.potm、.ppsx、.ppsm”格式的PowerPoint 2007文档，“.xlsb、.xlsx、.xlsm、.xltx、.xltm”格式的Excel 2007文档。在系统中所显示的新旧格式的Office文档图标存在差异，可以很清晰地分辨出两者之间的区别。



例如，安装完毕，用Word 2003打开文件时，在“文件类型”下拉列表中就多了“Word 2007 Document（*.Docx）”以及“Word 2007 Macro-enabled Document（*.Docm）”两种类型（**如图1**）。现在用Office 97～Office 2003打开、保存或新建Office 2007格式的文档就可一路绿灯了。

小提示： 当要卸载该转换工具时，需进入到“控制面板”中的“添加/删除程序”，找到列表中的“Compatibility Pack for the 2007 Office system(Beta)，点击“删除”按钮，按照提示完成删除操作即可。

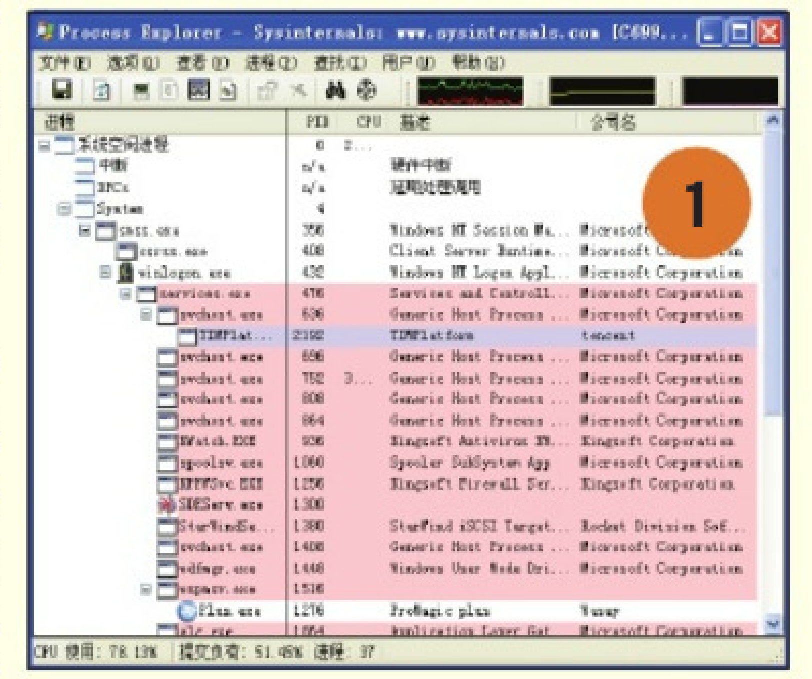
增强型任务管理器Process Explorer探秘

■辽宁 蓝色海岸

任务管理器好比是一个“司令部”，向Windows下达着结束进程、查看性能等任务，不过Windows自带的任务管理器较为简单，往往难以胜任我们的工作。而Process Explorer作为一款增强型的任务管理器，可以让我们查看在后台执行的本来看不到的程序；能显示目前已经载入哪些模块并分别正被哪些程序使用；还可显示这些程序所调用的DLL进程以及它们所打开的句柄；能够强行关闭任何进程，包括顽固进程。另外，该工具还能详尽地显示CPU、内存的使用情况，DLL、句柄信息等。

一、难逃法眼，隐藏进程也能看通透

执行Process Explorer，可以立即显示出系统所有的进程，包括在Windows任务管理器中不会显示的进程，并且每个进程都按照依存关系呈树状显示，一目了然（**如图1**）。如果想查看某个进程的详细信息，则可选择右键单击其“属性”命令，在弹出的属性窗口中，可查看到更为详细的信息，包括CPU、内存占用，并且可以图形显示句柄数、TCP/IP连接情况等。

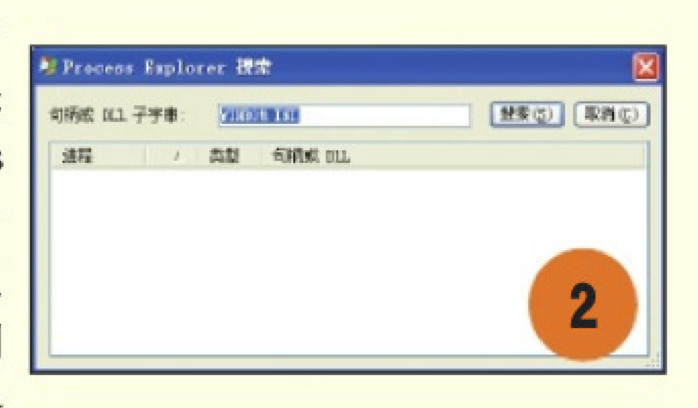


二、想关就关，顺利关闭顽固进程

要关闭某个进程，我们可以在其上右键单击，选择“中止”命令。哪怕要关闭的进程是系统进程或其它顽固进程，Process Explorer也能顺利地将其关闭。

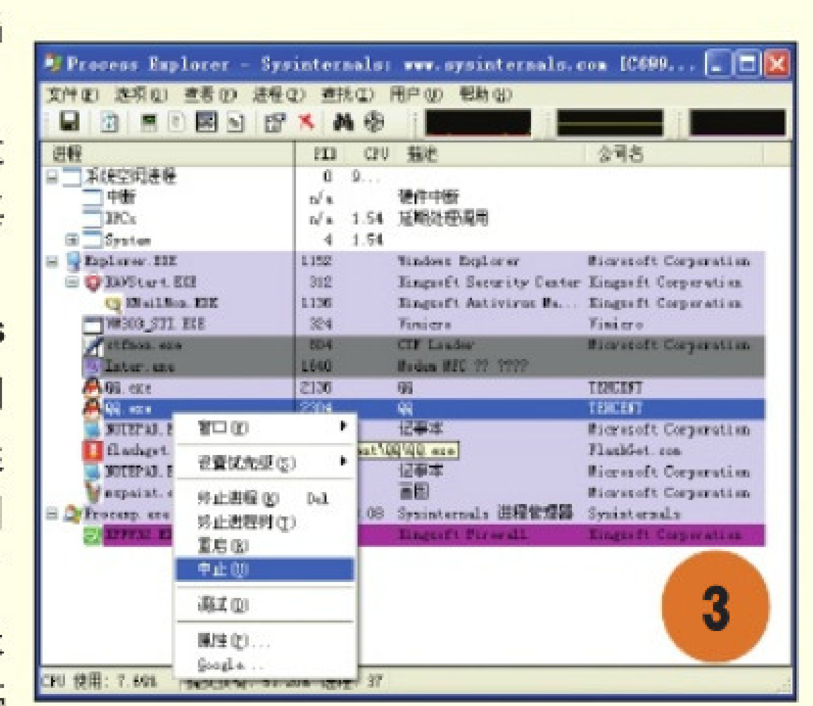
三、扫地出门，顽固文件轻松删除

我们常常遇到这种情况，明明文件或文件夹已经关闭，但是Windows却不允许我们删除，提示该文件或文件夹正在使用无法删除。何故？这主要是因为该文件或文件夹的句柄正被其它程序所引用，所以无法删除。利用Process Explorer可以轻松找出引用无法删除的文件或文件夹的句柄，从而删除这些顽固文件或文件夹。单击菜单栏的“查找”→“查找句柄或Dll”，在弹出的窗口中输入文件或文件夹名称后单击“搜索”按钮（**如图2**）。找到对应项目后双击，程序就会回到主窗口中并高亮显示引用句柄。接着只要在其上点击右键将其关闭，然后再删除顽固文件或文件夹即可。



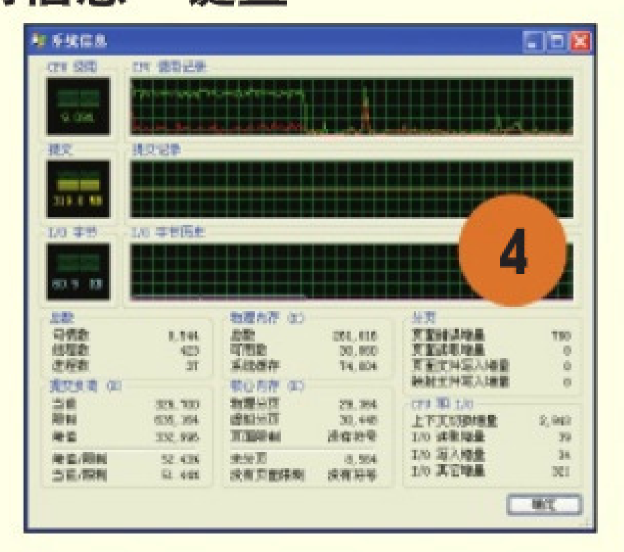
四、紧急叫停，暂停应用程序的运行

当我们启动某个程序后，要么任其自动运行，要么将其关闭结束运行。借助于Process Explorer我们就有了第3种选择——暂停应用程序。这样当CPU资源紧张时，就可以暂停某个程序，而确保另一个程序能流畅运行。这样做的好处是可避免关闭程序，系统仅仅是暂时停止对该程序的CPU资源分配，可快速释放CPU资源，缓解CPU资源紧张的局面。当需暂停某个应用程序时，在该程序主窗口中选中该程序的进程，然后右键单击“中止”命令即可（**如图3**）；要恢复该程序的运行，则需再次右键单击选择“继续”命令。



五、一清二楚，系统使用信息一键查

想查看系统信息吗？很简单，单击工具栏左起第3个按钮或是按下“Ctrl+I”快捷键，详细的系统使用情况就马上呈现在眼前，并且有直观的曲线图显示历史曲线，十分方便（如图4）。



六、鸠占鹊巢，取代Windows任务管理器

经过简单试用，你一定会发现Process Explorer要比Windows自带的任务管理器功能强大得多。那么，何不让Process Explorer来代替它呢？单击菜单栏的“选项”→“替换任务管理器”命令。好了，按下组合键“Ctrl+Alt+Del”试试，弹出来的不是Windows的任务管理器，而成了Process Explorer。P

让BBS使用更轻松

■四川 波波

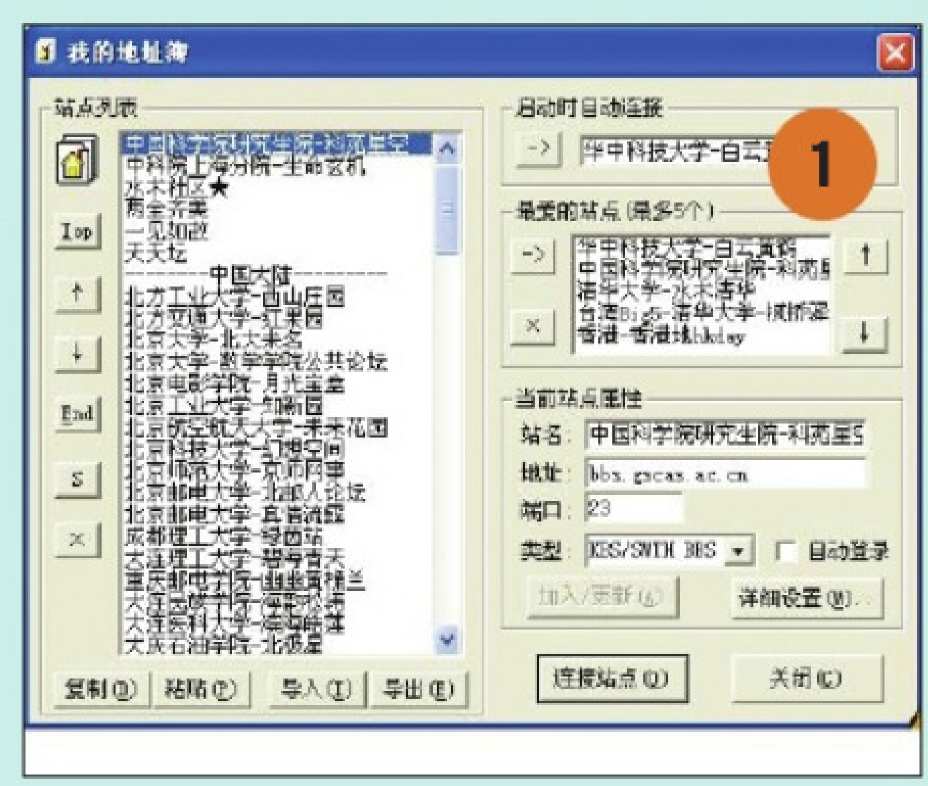
BBS已成为Internet上应用最为广泛的服务之一，它提供了众多的公共空间供用户进行讨论和交流，许多建立在BBS上的虚拟社区也已成为网民们流连忘返的家园。通常，我们都是通过网页浏览器访问网站后登录BBS的，但如果经常到多个BBS上“灌水”的话，要记住这些BBS的地址和登录不同的网站就显得有点繁琐。这里，向大家推荐一款可直接登录BBS站点的软件——Cterm，它可让我们更加轻松快捷地逛遍自己喜欢的BBS。

Cterm（Clever Terminater的缩写）3.26是针对国内BBS的特点设计的一款专用登录软件（下载地址：http://www.52hutu.com/cterm/down.htm）。这是一款绿色软件，勿需安装即可使用。启动后在“文件”下拉菜单中打开“我的地址簿”，在左侧的“站点列表”中选中你要进入的站点（软件已自动搜索了许多人气较旺的BBS站点），再

点击右下角“连接站点”按钮即可进入该BBS的登录界面。然后就可按该BBS站点的规则以游客或会员的身份浏览文章、发表主题、参与讨论等。与传统的通过浏览器登录BBS的方式相比，Cterm 3.26不仅能加快登录和浏览的速度，而且还可很便利地在多个BBS站点间进行切换。

一、站点信息轻松记

Cterm具有强大的地址簿功能，搜集了众多国内外较有名气的BBS站点信息（**如图1**），这样我们就可不必花费大量精力来记忆纷繁的站点信息了。对于没有收集到的新BBS站点，在“我的地址簿”窗口的“当前站点属性”中输入其信息，包括站名、地址、端口、类型，按“加入/更新”即可。如果要将某一BBS站点添加到地址簿的“启动时自动连接”项中，启动Cterm时就能直接自动连接到该站点。有时用户可能还有很多“相好”的站点，别急，它还允许你设置5个最爱的站点呢。这些站点的标签会显示在菜单栏中，可让你更加快捷地进行点击登录。

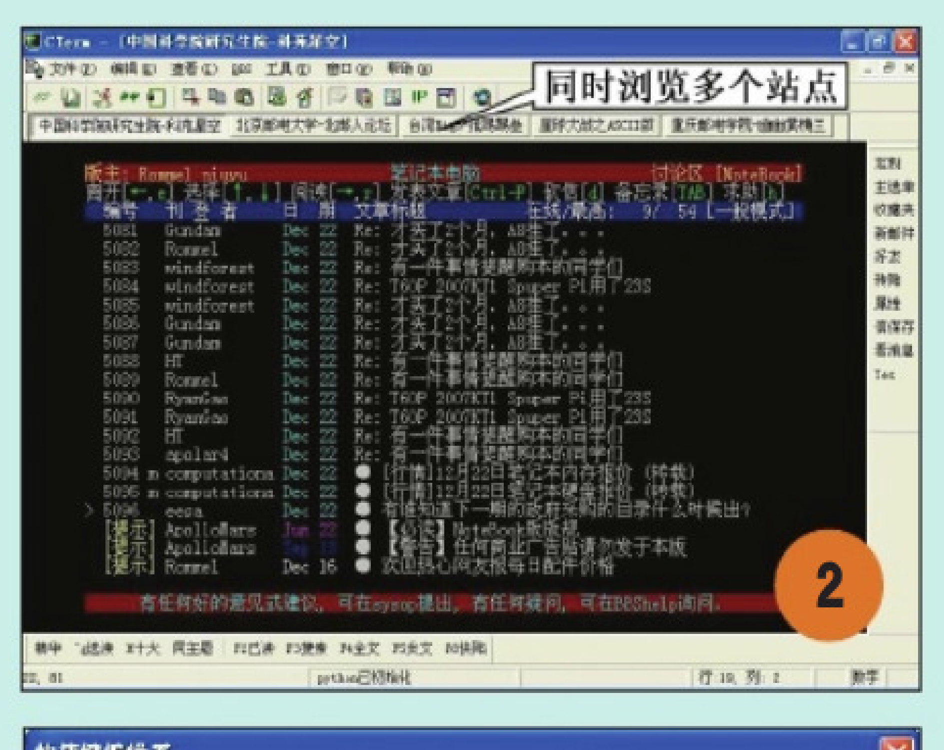


二、多个站点同时逛

就像Maxthon、Firefox等浏览器一样，Cterm同样也有最先进的多窗口浏览界面。连接到不同的BBS站点后，这些站点都会醒目有序地排列在主窗口内（**如图2**），你可方便地在不同站点间选择、切换，来往穿梭于各个论坛和社区“潜水”或“高谈阔论”。

三、浏览速度能“狂飙”

Cterm 3.26使用远程登录的方式（即telnet）登录站点，因为远程登录的纯文字方式，去除了从网络下载图片的过程，可最大程度地提高浏览速度，浏览时就像调阅本地信息一样快。但不下载图片并不是说你不可以浏览图片，你依然可根据需要有选择地查看你需要的图片。



除此之外，Cterm还允许用户自定义快捷键（**如图3**）。玩过游戏的朋友都知道，用键盘远比使用鼠标快得多，只要定义好一套适合自己的快捷键，你就可在BBS版面如鱼得水、游刃有余，轻松快捷地穿梭于各个版面，在最短的时间内获取最多的信息。



四、文章下载玩批量

BBS上经常有很多优秀的文章、观点值得收藏，许多用户都希望把它下载下来珍藏，但是由于其基本上都是话题形式，下载起来就比较繁琐。Cterm急用户之所急，提供了批量下载功能，可供连续下载讨论区或精华区的文章。当用户处于该BBS的讨论区列表或精华区时，工具栏上的“批量下载”按钮就会变亮（**如图4**）。点击“批量下载”按钮，就可将其全部下载到指定的路径中并保存为HTML格式。



Office 2007“另类”应用三则

■辽宁 QS

作为微软公司新一代团队协作及办公处理软件的Office 2007，你用了吗？下面的几则“另类”应用技巧你发现了吗？

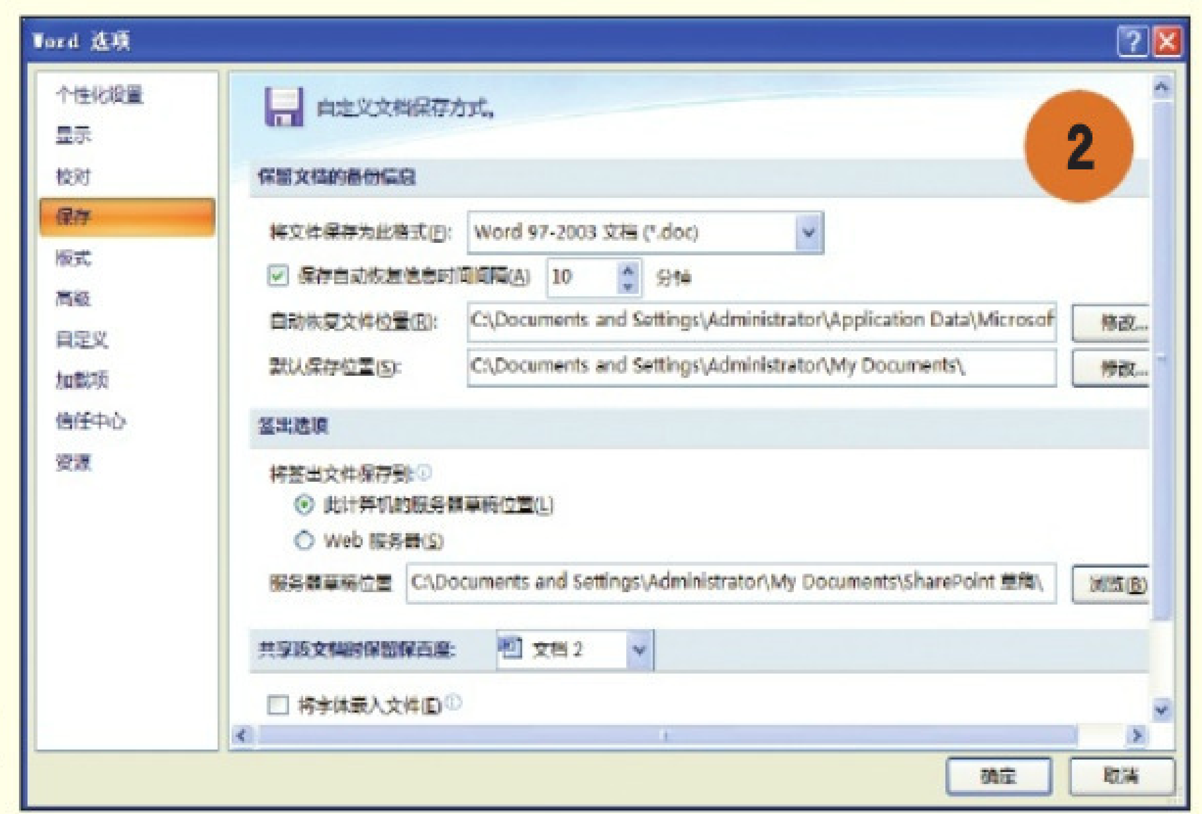
一、安装，喜新不厌旧

Office 2007安装时，默认提供了两种方式：全新安装和升级安装。不过无论哪种方式，都注定要让用户“安新抛旧”。那么，如果想让新旧版本共存该怎么办呢？很简单，在安装向导窗口中，不要选择“升级”，而选择“自定义”按钮，在接下来打开的窗口中选中“保留所有以前的版本”复选框（**如下页图1**），然后单击“立即安装”按钮完成安装即可。

二、服众，给低版本一个交待

Office 2007不但增加了许多新的功能，而且文件的存储格式也有很大变化。就拿Word来说吧，新增的“Docx”格式是不能被Word 2003等低版本所识别的，但偏偏是Word 2007的默认格式，这在目前Office 2007还不普及的情况下，给用户之间文档的交流带来了很大不便。那么，能否将Word 2007保存的默认格式“Docx”更改为“Doc”呢？打开Word 2007，新建一空白文档，不要输入任何内容，单击左上角的“Microsoft Office 2007





徽标”按钮，从下拉菜单中单击“Word选项”按钮，打开选项窗口。切换到“保存”标签页，在“将文件保存为此格式”的下拉菜单中选择“Word 97-2003文档(*.doc)”**（如图2）**，“确定”后退出，再关闭该空白文档，以后所有新建文档默认保存格式即更改为“.doc”。此法同样适用于Microsoft Office 2007的其它组件。

三、兼职，为硬件“把脉”诊断

计算机不稳定动不动就莫名其妙地崩溃，又找不到原因，该怎么办呢？利用Office 2007的诊断功能，我们可以发现计算机崩溃（异常关闭）的原因，并且可直接解决一些简单的问题，或者通过诊断确定解决问题的方法。打开Office 2007套件中的任一组件如Word，单击主界面工具栏前方的“Microsoft Office 2007徽标”按钮，从下拉菜单中单击“Word选项”按钮，打开Word选项窗口。在左侧列表中单击“资源”，再单击右侧的“诊断”按钮，在弹出的“Microsoft Office诊断”向导窗口中单击“继续”按钮。在接下来的页面中单击“开始诊断”按钮（如图3），Office 2007可以“检查已知解决方案”、进行“内存诊断”“兼容性诊断”“磁盘诊断”“程序兼容性诊断”等。诊断结束后，“小病”已经在不知不觉中痊愈，“大病”也会给出病因和解决问题的思路，这下解决问题就简单多了。P





病毒名称：IM消息机变种Z（Trojan.IMMSG.TBMSG.z）

病毒类型：木马病毒

病毒危害级别：★★★☆

病毒发作现象及危害：

病毒运行后会将自身复制到系统目录下，修改注册表项目，将其注册为系统服务，以实现随系统启动自动运行。病毒会自动弹出广告网页窗口，同时还试图通过一些流行的即时通讯工具软件进行传播。

手工删除：

一、断开网络连接

该病毒会自动从互联网上下载其它的病毒、木马等程序，建议清除该病毒时将网络连接断开。

二、删除病毒的服务项目

1.打开注册表编辑器，打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\，找到“6056927A”，将其和其下的所有项目全部删除。

2.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Enum\Root\，找到LEGACY_6056927A，点击鼠标右键，选择属性。在弹出的对话框中点击Everyone，并在下面的权限控制中，点选“完全控制”，再点击“确定”。

3.删除LEGACY_6056927A项和其下面的所有值。

三、重新启动计算机

由于该病毒驻留内存，因此，清除掉启动项目后必须重新启动计算机才能删除病毒文件。

四、删除病毒文件

1.进入系统目录，默认为C:\windows\system32。

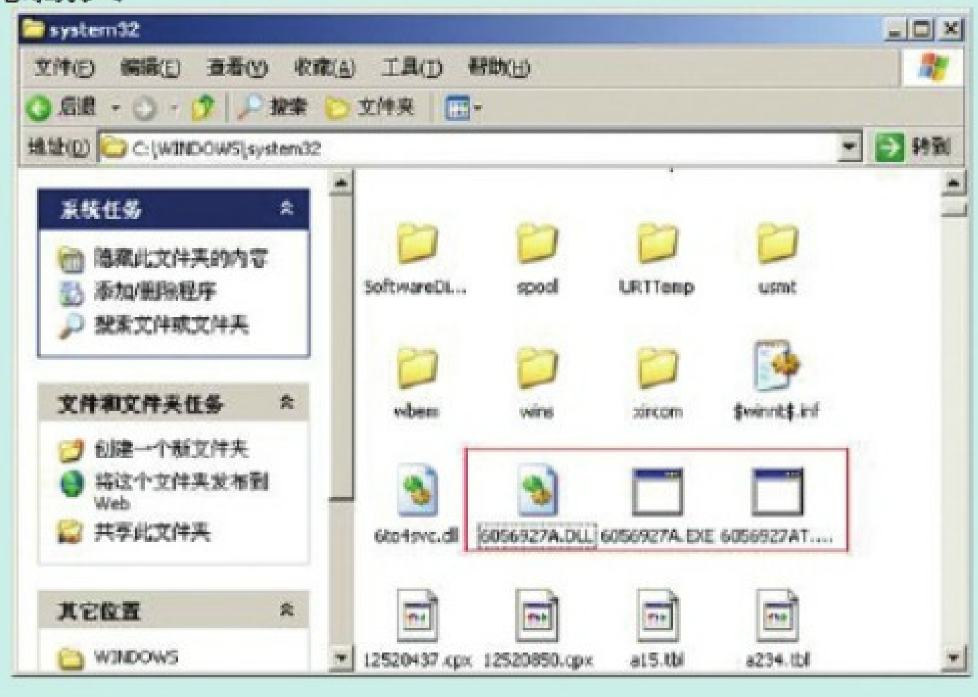
2.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”，点击“查看”，取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的对勾，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。同时取消掉“隐藏已知类型文件的扩展名”前的对勾，然后点击“确定”。

3.删除6056927AT.exe、6056927A.exe和6056927A.dll文件。

4.重新启动计算机

检查这几个文件是否仍存在。如果不存在，则病毒已被清除干净。

瑞星提示：该病毒会自动从互联网上下载其它的病毒、木马及流氓软件，建议用户使用杀毒软件进行全盘扫描，清除该病毒下载的其它病毒。同时可登录http://tool.ikaka.com下载免费的瑞星卡卡上网安全助手3.1版，清除流氓软件。



读者 东南风问： 我最近买了一款MP4播放器，附带的软件是BlazeVideoMagic 2.0，但无法转化RM文件；另外，转换出的文件在MP4上播放也不太流畅。请问应怎么使用才能正常？另外，MP4究竟是什么含义？

答： 所谓MP4是一种数字视频的文件格式，是由微软公司制定出的一种标准视频格式，文件后缀为“*.asf”或“*.avi”等；可以将VCD、DVD、录像带等影视文件进行压缩而成，主要采用divX、Xvid编解码；通常将能播放MPGE-4格式文件的播放器称为MP4播放器。

BlazeVideoMagic 2.0是一款不错的MP4文件转换软件，但在使用前首先要安装合适的解码器（如MPC、影音风暴或者其他整合解码器），否则可能无法转换RM、MOV等格式的视频文件。另外要注意设置合适的转换参数，主要是分辨率与编码率。

读者 飞鸟问： 我有一台使用AMD 64位CPU的电脑，现在只有一条512MB的内存。为了安装新一代Windows操作系统，我打算将内存升级到1GB，不知能否再买一条内存组成双通道？如果可以，我怎么知道双通道组成是否成功呢？

答： 对于Intel平台而言，能否升级双通道主要与主板芯片组有关；而AMD的64位CPU，由于集成了内存控制器，因此是否支持内存双通道就要看具体的CPU了。比如AMD 64位台式机的CPU，只有939接口的才支持内存双通道，754接口的则不支持。

如果你是939接口的CPU，则可买一条规格相同的内存条组成双通道。当系统实现双通道后，大多数主板在开机自检时会有提示，可以仔细看看。但由于自检速度比较快，所以很可能看不清楚，因此可以用一些软件来查看。比如小巧的cpu-z，运行后在“memory”项中有“channels”项目。如果这里显示“Dual”，就表示已实现了双通道。



读者 吴冠军问： 因工作需要，我经常在查阅一些PDF软件时，发现有些PDF文件无法进行文字的选择及拷贝，而有些干脆就是由图片组成的。请问是否有好的方法来识别其中的文字？

答： 可以考虑使用OCR软件来进行识别，但如果用商业OCR软件，不仅价格贵，体积庞大，而且最关键的一点是，无法识别屏幕上出现的小字。比如小五号字的高度只有12个像素点，商业OCR软件根本无法识别。这里推荐你尝试用一款“Mini Ocr”软件。它是一款优秀的免费软件，身材很“Mini”，全部解压后只有3MB多，而且是款绿色软件，不用安装。最为重要的一点是，它正好弥补了商业OCR软件无法识别屏幕上小字的弱点。我尝试了一下，用这款软件识别拷屏后的文字图片，效果相当不错。

我们在选择OCR软件时，如果主要是用来识别扫描仪扫出来的打印字体，还是推荐选用商业OCR软件（比如“尚书六号”就很不错）。如果要识别屏幕上显示的汉字，Mini Ocr则是个不错的选择。

读者 聂冰问： 我新买了台42英寸的液晶电视，带有HDMI接口，但显卡上没有，于是通过DVI转HDMI连接线转接。文字和图像显示效果还算不错，但是感觉灰度表现不是很理想。具体说，就是纯黑和纯白画面都不“纯”，请问原因何在？

这是因为DVI和HDMI各自对灰阶信号的描述不同导致。DVI视频格式中，采用8位的采样方式，RGB数据通常的范围是0～255；但对于消费类产品的应用，RGB数值的范围通常是16～235。HDMI支持RGB信号、4：4：4采样的YcbCr信号及4：2：2采样的YCbCr、传输速率最高的24位/像素。对于YcbCr及所有其它RGB清晰度，采样后的数值范围为16～235。因此，如果使用DVI接口向电视机的HDMI接口输出信号，那么DVI接口输出的灰阶信号数值是0～255，而HDMI除了480P分辨率下之外都只接收16～235数值的信号。这会造成靠近纯黑电平和纯白电平有近13%的信号被丢弃，导致灰度表现得不理想。

好在很多播放软件都支持输出色阶调整功能，比如常用的KMplayer。打开参数选项中的“模糊/色阶”选项，开启色阶控制选项，在模式中选择一条曲线，在输出幅度位置选择16～236替代默认的0～255，并打开“全范围”设置，这样画面灰度效果可得到改善。

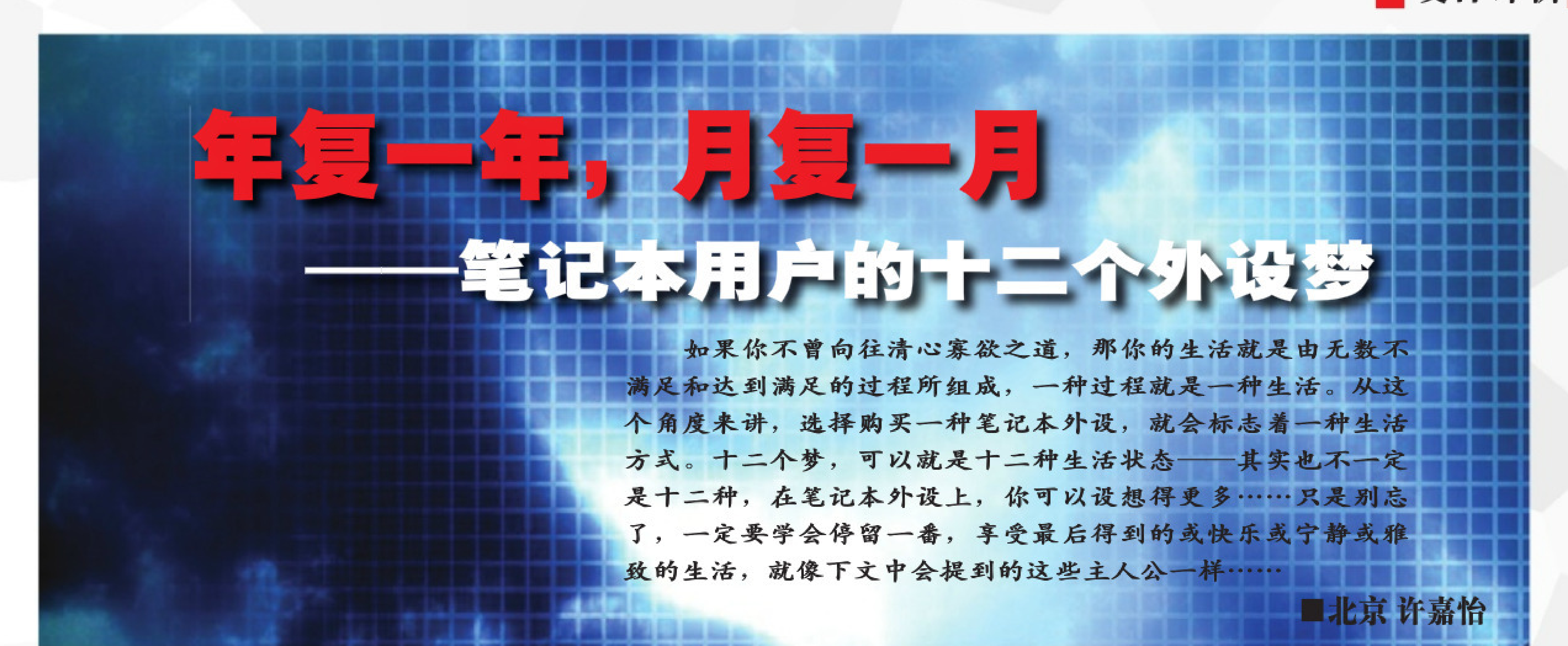
读者 柳波问： 我的电脑用的是915G主板，显卡是集成的，玩大型游戏时比较卡。听说刷新显卡的BIOS可以提升其性能，因此我也想这样做，请问应该怎么操作？

答： 普通显卡的BIOS升级并不复杂，只需找到对应的BIOS数据文件，然后在纯DOS下启动刷新程序即可。915G主板带有集成显卡，其显卡的BIOS也集成在主板的BIOS中。一般来说在刷新主板BIOS的同时，也就刷新了显卡的BIOS。因此只要按普通刷新主板BIOS的方法，就可以刷新集成显卡的BIOS了。

另外，我们也可以使用专门的主板BIOS修改工具，自行提取最新的显卡BIOS进行单独刷新。但这一过程较为复杂，稍有不慎就可能导致主板出现异常，不推荐大家这么做。其实集成显卡升级其BIOS对性能提升并不明显，我们不如经常更新其驱动程序更有实际意义。另外，对集成显卡性能提升的最佳方法是组建双通道内存模式，相当于将显存带宽提升了1倍。

客座专家 龚胜





年复一年，月复一月
——笔记本用户的十二个外设梦

如果你不曾向往清心寡欲之道，那你的生活就是由无数不满足和达到满足的过程所组成，一种过程就是一种生活。从这个角度来讲，选择购买一种笔记本外设，就会标志着一种生活方式。十二个梦，可以就是十二种生活状态——其实也不一定是十二种，在笔记本外设上，你可以设想得更多……只是别忘了，一定要学会停留一番，享受最后得到的或快乐或宁静或雅致的生活，就像下文中会提到的这些主人公一样……

■北京 许嘉怡



二月：回家·笔记本安全 February.......

无论如何忙碌，无论车票如何难买，也无论人群如何拥挤，他每年总是要在春节前想尽办法回一次家，因为他了解家乡年迈的父母其实对什么都不是太期待了，传统的他们也许只是希望能够在适当的时候合家团圆。然而离开家乡在京谋生已经快7年了，每次他坐在火车上看着窗外的风景飞弛而过，都会淡淡地觉得自己在漂泊，回到家乡，觉得自己是外来人，在北京，也一样……没错，就是在漂泊，而且漂得失去了根。一转眼不经意间看到了已经陪伴自己快3年的笔记本，突然备感亲切，一生当中能与你相伴如此之久的东西又有多少呢？



Kensington便携式笔记本锁

参考价格：350元

目前绝大部分笔记本上都带有一个锁孔，而世界上第一款笔记本防盗锁就是Kensington公司1991年的专利产品，并且该锁的年销售额超过1.5亿美元。这款型号为64053的笔记本锁看似不如一根单独的线索简洁，但实际上它可以将锁缆全部收入锁柄装置中，更便于整理、携带。旅行中可用它轻松地将笔记本锁于自己的床位或座位上。



Targus DEFCON 1 Ultra报警锁

参考价格：350元

与前面产品不同的是，这款产品并没有采用密码钥匙的方式，而是使用了一个4位密码锁，这样就不用担心钥匙丢失连自己也取不走机器的情况了。同时，机器还带有报警功能，当线缆锁住且动作传感器被启动时，报警就会被触发，除了LED闪烁之外，还可以设置发出95分贝的报警声。产品无需使用时，可将线缆收回到塑料外壳中。



3M笔记本电脑防窥片

参考价格：389元（14.1英寸）*

可视角度是笔记本屏幕的一项重要参数，但这款3M防窥片却是反其道而行之。通过使用超微细百叶窗（Microlouver）光学技术，它能将屏幕的可视角度缩小至60°，任何人在两侧都只能看到漆黑的画面——这绝对是公开场合保护隐私的一样利器！防窥片的安装和移除都很简单，使用很方便，关闭笔记本时也无需取下。

（*注：价格随屏幕大小而不同。）



三月：怀旧·笔记本鼠标 March.......

早上翻信箱的时候，我意外地收到了来自家乡的小东的E-mail。他说新年了，一个人坐着抽烟，突然很怀念当初我们一起聊游戏时的情景。这是个年长我几岁的小伙子，我们第一次碰面是在1996年。那时他不过19岁，但

却是我们小城市里头一家“电脑厅”的常在负责人。现在来看所谓的“电脑厅”，无非是街机游戏厅的升级版本而已，但只有生活在那个时代，才能体会到这种“升级”所带来的巨大新鲜感。在街机上消磨半夜，一定会有某个指关节因起泡或酸痛而罢工，但鼠标是可以舒服得握一通宵的新东西。想起那些日子，我不禁又在笔记本上点开了那些尘封已久的老游戏……



罗技星貂鼠标

参考价格：130元

尽管要告别触摸板的不便，但却不要迎接鼠标线缠绕的麻烦。这款星貂鼠标上市已久，且400dpi的分辨率也稍显低，但是它仍是目前很值得推荐的一款笔记本鼠标。原因在于它采用了独家设计的收线技术，可以将60cm长的鼠标线全部收入到鼠标底座；USB头也可紧凑地卡在底座，携带起来非常简洁。



Sigma Rotino

参考价格：约210元（未上市）

这款鼠标出世时，被设计它的工程师们宣称为世界上最小的激光鼠标。其尺寸为30×70×20mm（宽、深、高），体重40g，只有普通鼠标（如IE4）的1/4大小；可伸缩式的USB线最短约5mm，最长约70mm。它的性能也很不错，可在1000/2000cpi之间切换，刷新率为9600fps。



微软无线激光简报鲨8000

参考价格：900元

这款新推出的鼠标极其适合高端商务人士。它集激光鼠标、演示控制器、激光笔和媒体遥控器等四大功能于一体，这样在外出演示时再也不用带着多种设备出发了。该鼠标按键出奇的多，因为在其底部安排了演示及媒体遥控所需要的所有控制键。由于采用2.4GHz蓝牙技术，其无线连接范围更达10米之远……



四月：踏春·音箱与耳麦

April.......

有一个小资的女朋友可真不是件简单的事，因为即使是出门踏春，她也要背上她那台白白的苹果电脑。她说，她会随时往上面写些叫“文字”的东西……谁知道是不是真的呢，但是我们确实可以在远离城市的某处河流旁找到一处僻静的地方，坐下来靠在一起，静静地听上一阵音乐……脚下是潮湿的青草，头上有温柔的阳光，冷冽的河水轻轻地拍打着河岸与河中间的岩石，发出悦耳的声音。当然，我在听了老半天之后，就问她既然是只听歌曲，为什么不只带上一个iPod呢。她说：咦？你怎么知道我一会要不要写东西呢……



鸿聚H168A笔记本音箱

参考价格：200元

这款音箱可以整个套在笔记本屏幕的背后，拉伸式的设计使其可完美搭配13、14或者15英寸笔记本电脑（可调节范围285～335mm）；同时，两个音箱可以像耳朵一样伸展开来（180度可旋转角度）。音箱本身采用高效钕铁硼超薄喇叭，大大扩展了音圈的动太范围，使其在同等失真度下音量能达到普通喇叭的数倍。



森海塞尔PX200

参考价格：420元

该产品作为一款封闭式设计耳塞，虽然隔音效果较一般，但其最大特色是可以折叠起来，放进特别设计的盒子中，很适合于笔记本用户携带。它采用森海塞尔独家Duofol技术，双层旋涡型振膜，在保证音质的同时，佩戴上也符合人体工程学，十分舒适。



创新Audigy2 NX外置声卡

参考价格：980元

如果你确实是音频方面的发烧友，又对笔记本的可移动性难于舍弃，就狠下心来买一款高质量的外置声卡吧。此声卡外观极像一盘厚磁带，尺寸为120×86×27mm，重180克。作为一款USB 2.0外置声卡，它最高支持7.1声道、24b/96kHz数模转换，信噪比高达102dB。无论你的音箱是随身便装版，还是在家里固定有一全套高级音箱，它都能担起重任。



五月：他乡·电源、防涌保护器

May.......

“我在异乡的夜半醒来，看着完全陌生的窗外，没有一盏熟悉的灯可以打开，原来习惯是那么难改……”单独旅行的人在出离的时候总是充满勇气，仿佛扛着一面旗帜去寻找属于自己的另外一处家园。然而异乡的新鲜却在这午夜的时刻，抵挡不住这异乡的陌生。她终于摸到了床头那盏灯的按钮，看着床边上自己卸下的旅行包，还有摆在桌上的相机、挂在挂钩上的旅行衣……她突然觉得齐秦的这首《想念》竟是如此之亲切。无论一个人如何有决心，他/她迟早要回到人群中去补充勇气，于是，她打开了笔记本，开始拨号……



Targus万用电源适配器←　　参考价格：1350元

这款型号为APM10AP的适配套件价格虽然高昂，但确实配得上“通用”二字。输入方面支持100～230V交流电压、11.75～16.00V直流电压，并且具有车载/航空电源接口；输出最大功率为70W，提供从2A到12A共7个转接头，能够通用目前市场上绝大部分笔记本机型。通过选购其它设备转接头，还可使其为手机、PDA、DC等同时充电。该产品亦有分开销售的型号（如车载/航空专用），价格相应较低。

贝尔金旅行防涌保护器→　　参考价格：100元

这款产品实际上是两个功能的组合。第一是预防电源的突然变化（如雷击等）对笔记本所带来的损害，适用于100～240伏交流电压。它的电源输出口采用双头C8口设计，兼容于绝大多数笔记本、DC、电池充电器等的输入口。其次是应对来自电话线（包括ADSL）的突然电源变化，因此这款产品还附送了一个可伸缩的电话线盒。



六月：友人·贴膜、保护膜

June.......

谈过好几场恋爱，才知道其实朋友才是最长久的。这不，我本科的一位好友现在就坐在我的旁边看我在笔记本上耍来耍去。这回他提着一个西瓜，穿过了大半个北京城来看我；当然，每次我也会给他带走一两张我所刻录的盘。与他分享我所收集的东西，是一件乐事，因为他有一句名言：“生活如此艰辛，好朋友就是能够一针见血地夸奖对方。”因此，不管是好软件、好歌曲、好视频，还是什么游戏录像、网络强帖，他都能像本科时那样兴奋地手舞足蹈，在屏幕上指指点点，那无疑是对我发现的那些东西的最好评价了。



透明贴膜、炫彩贴膜←→



贴膜除可保护笔记本之外，现在已经慢慢成为一种个性化、美观化的方法。其中透明贴膜可以增加如同钢琴烤漆或磨砂一样的表面效果，而炫彩贴膜则完全能将你手中冰冷的笔记本改变成另一种风格。

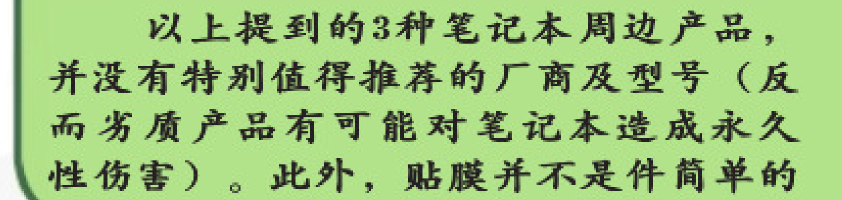


屏幕保护膜↙



可避免笔记本屏幕被划伤。贴膜虽然会降低屏幕的透光度，但质量高的贴膜在这方面会控制得较好；此外，还可能带有防眩光等功能。对于普通屏幕来说，贴上一层贴膜反而有助于提高视觉效果。

键盘保护膜→



如果你的笔记本经常固定在一处使用，不妨给它增加一张键盘保护膜。它最大的作用是可以保证键盘的缝隙中不会进入灰尘、日常生活可能掉落的各种小异物等；当然，对牛奶、饮料等，那可就是最好的屏障了。

以上提到的3种笔记本周边产品，并没有特别值得推荐的厂商及型号（反而劣质产品有可能对笔记本造成永久性伤害）。此外，贴膜并不是件简单的事，操作不好会容易产生气泡，因此最好由有经验的人士指导完成；而炫彩贴膜更可成为一项个性化服务，可根据你的需要制作相应图案的贴膜，因此下面推荐几家较好的网站：

- 冠扉数码：http://www.nb5it.com/
- 本本之家：http://www.njbb.cn/coolnb/
- 本本主义：http://www.bbzy.com.cn/



七月：雨行·笔记本包

July.......

他大四即将毕业了，于是在校外租了一间8平米的小房，每天背着笔记本、骑着自行车穿梭于学校和小房之间。有一天他正骑着自行车从学校往小房跑，骤降暴雨，好在这种季节即使是淋雨，也可当是洗个露天澡，而恰好身上的笔记本包也是防水的，于是他被淋了居然内心中还有些年轻的自得。这时身后突然来了一辆自行车，一下子晃到了他的前头。穿过雨水横流的眼镜片，他模糊看到居然是个女生，并且按照想象力所补充的：身材似乎也还不错。于是便下了力气紧跟在她后面，直到所租房子的门口。

森泰斯 交会102简约公事包

参考价格：未定

“交会102”针对15英寸屏笔记本设计。其材料采用手感极佳的第2代克维兹皮和高密度尼龙网布，内衬设计为银色，有助于寻找东西；前袋则设有供各种数码产品、笔等存放的夹层。从整体来看，该产品已经脱离了传统笔记本包的印象，时尚、简约、雅致，更像是一个女生日常用的手袋。



贝尔金竖置斯丽电脑包

参考价格：220元

斯丽是贝尔金系列包中配色少见鲜亮的一种，有绛红、墨蓝、青色、米黄等多种颜色。这种竖置式背包开口为上启式，存放笔记本电脑时非常方便。表面采用高品质氯丁橡胶，底层为防滑、耐磨PVC材料，其尺寸适用14英寸及以下的笔记本电脑，自重为0.5kg。



Nike Epic笔记本包

参考价格：1200元

来自运动专家NIKE的双肩笔记本背包，其设计曾获美国2003 IDEA设计铜奖。其背垫能够根据不同的身高进行调整，使背包能均匀覆盖于背部；背垫采用穿孔网布，具有良好的透气性能；此外，塑胶外框可抵抗外来大力冲击。Epic内置了笔记本内袋，可容纳15英寸屏的笔记本，并且内袋夹层众多，CD、MP3、手机、PDA等都可找到合适的位置。





八月：失眠·散热支架

August.......

其实失眠有时并不可恨，夜里能够一个人静静地回想一些事情，有时候还真是件好事。然而，这正是一年中最热的时光，恰好一场暴雨还正在苦苦酝酿——这样闷热的天气里，就连记忆都会变得浮躁起来——这时候的失眠可就太难受了。于是他只好从辗转间爬起来，反正这会儿什么安静的事情都做不了了，看书、听音乐都不成。不过说到浮躁，那根网线所连接的庞大世界才算是喧嚣无比。“那么就以毒攻毒吧！”，于是他打开笔记本，开始浏览一下网站，期待下一次疲倦的到来。



Targus笔记本高效冷却垫←　　参考价格：300元

散热是笔记本电脑在设计时必须考虑的问题，有些机型会用垫脚将机身抬高，但当温度过高时这点底层空间并不够用。这个冷却垫的作用就是将机身进一步抬高，使机身底部足够的空间进行空气对流。产品与笔记本的接触面皆采用塑胶软垫，既保证不滑动又不伤害机身。垫脚高度可调，此外，双层垫之间还可自由转动。

TT海啸笔记本散热器→　　参考价格：190元

由著名散热器厂商Thermaltake公司推出，为全铝材料制作。产品底座采用细致的磨砂工艺加工，腕托部分采用了拉丝工艺设计，使整个产品显得非常典雅。与前面提到的冷却垫产品不同，该产品使用了两个可调速的风扇（USB供电）。此外，弯曲式底座设计使通风效果更佳，腕托处的倾斜设计更利于打字。





九月：苦读·网线、无线网卡

September.......

还刚6点，她便匆匆忙忙地爬起身来，仿佛忘记了昨夜背单词到凌晨1点的疲惫，洗脸刷牙后在舍友们深沉的呼吸声中离开了寝室。先去食堂吃上一顿早餐，然后就走到了学校图书馆的外面，以等待图书馆开门后，占到她所喜欢的那个3层角落里的位置。等到她坐定，摊开笔记本准备做一轮新的GRE模拟题时，太阳还刚升起不久。温和的光，窗过图书馆透明的大玻璃窗，铺在她的身上。突然她觉得自己也蛮像一个骑士，浑身沐浴着光辉……你一生中，可否也有觉得自己像骑士的时候呢？







贝尔金伸缩式网线

参考价格：75元

无线网非常便利，但接入点和接入速度的问题仍困扰着广大用户，就连现在大多数提供上网接口的宾馆，也不过只有一个有线网线接口。不过随身带一卷网线可是麻烦多多，好在有这种伸缩式网线可供选择。这款产品最高支持100Mbps的传输速率，线盒内的线缆全长1.5米；如需延长网线长度，还可以通过附带的接线头与其它网线连接。

索尼爱立信GC89无线上网卡

参考价格：1400元

索尼爱立信的无线PCMCIA网卡产品一向以稳定快速而著称。相比于以往的各代产品，GC89可说是达到了目前无线上网的极致！其WIFI局域网功能支持802.11b/g标准，广域网接入方面除GPRS外，还支持目前速度最快的EDGE标准（速度是GPRS的数倍，但资费与GPRS一样，目前已在国内部分城市开通），绝对是追求随时移动连线人士的最佳助手！

华为E620无线网卡

参考价格：2000元

相比于索爱GC89，该产品更具前瞻意义。它不仅可支持GPRS/EDGE（被称为2.5G/2.75G），还支持速度更快的WCDMA/HSDPA（3.0G/3.5G）。HSDPA下载速度高达10.8M～14.4Mbps，不过目前在国内还没有被部署，但此发展方向已是确定无疑。这款网卡不支持WIFI局域网，考虑目前绝大多数新笔记本都本身内置WIFI，因此也许相比索爱GC89，它是一个更好的选择。



十月：异国·读卡器、摄像头、集线器

October.......

刚搬进去的时候，合租的老张对他这个刚出国的学生有些冷漠。老张在国内原是一所名牌大学的知名教授，这次出来只是为了多挣些钱，然后回去能够好好养老婆孩子，因此他不光多份兼职，而且生活节俭，基本每天都会在厨房里烙饼吃。人际间的关系转变其实很简单，只是你需要体解别人的苦与乐。他拿着带摄像功能的DC给老张录了一段烙饼的视频，然后在笔记本上略加剪裁、拼接，加上一些淡淡的音乐。就是这样的一段视频，让老张的妻儿在那边看得泣不成声……不久后，老张就教会了他如何烙饼，如何在异国烙饼。



贝尔金便携式USB 2.0四口集线器← **参考价格：**200元

一提起使用外设，笔记本用户就会发现机器上的USB接口不够用；同时，多USB接口供电的问题也让人烦恼。这款集线器的特点之一是USB接口为伸缩式、体型扁平，适合装在笔记本袋中；其二是采用了特殊设计，使USB 1.1的设备不会干扰USB 2.0设备的数据带宽；其三是外部供电插头也很扁平，同样适合携带。

海天地QQ摄读机→ **参考价格：**150元

这款产品之所以名为“摄读机”，是因为它兼具摄像头与读卡器的功能，并且体型扁平，适于携带。其读卡器支持SD、MMC、X-FLASH、MS、MS-PRO、CFI/CFII、MD等8种格式。摄像头采用130万像素的高品质CMOS感光元件，其最大特点在于可自动旋转跟踪人脸，让脸部始终位于视频图像的中央。

多彩DLV-B31笔记本摄像头
参考价格：95元

这是一款专为笔记本设计的摄像头，设计简约，除了摄像头主体与USB连接线之外别无它物，因此体积很小，适合于夹在笔记本屏幕上使用。同时，这款摄像头还内置有麦克风，用户又可少带一样东西了。唯一遗憾的是像素仅35万，不过图像效果较好，并具有自动白平衡肤色补偿设计，此外价格也相对较低，是低端用户的一个好选择。





十一月：寒夜·USB灯 November.......

有一种被误解的“伟大”其实只是将自己挡在了光亮的前面（例如希特勒之流），而真正的伟人在原不可知的黑暗处用智慧或良心点起一片光亮……哦，不好意思，我想远了，其实我只是想说我面前的这盏USB灯。北方的11月初正是最难熬的日子，因为这时正是进入寒冬而屋内暖气却还未至的时候。我也不知道为什么，当整个屋里开满灯的时候，会觉得还冷；可是当所有灯关闭，而只留这一点小光亮时，却让人觉得温暖。女友已经在旁边进入了梦乡，微弱的灯光照在她的脸上，让我同样感觉到温暖。





贝尔金绅缩式USB阅读灯　　**参考价格：**100元

这款USB灯可以夹在笔记本屏幕的任何一个地方。USB灯上设有开关，不必多次插拔USB口。由于使用了两个可调节的转轴，其光照角度可以自由调整，同时转轴也使得灯头可以向内回收到夹子的上侧；其线缆采取了伸缩式设计，拉至最长时为48cm，具有自动收线键，上述两个设计得到此灯极易携带。



Targus USB口迷你笔记本灯
参考价格：110元

笔者推荐这款产品的原因纯粹是因为其时尚的设计。这款灯整体外型像是一个椭圆而透明的蛋，使用时将上半部分的盖子揭开，抽出伸缩式的USB连接线，然后再将夹子挂在屏幕上，打开开关即可照明键盘。该产品携带起来可能有些不便，但使用后的感官效果却是一流哦。



十二月：加班·保健、办公 December.......

年底的账目是如此之多，以致于想不加班都没有可能。然而与她在一起加班，我才真正感觉到什么叫做“苦中作乐”。现在摆在她笔记本左边的，是一杯上好的清茶、一份刚送来的外卖小吃；而右边，一台USB加湿器正与冬天的干冷做着有效的对抗；在她的腰下，是一个小巧的腰垫；而头部靠椅之处，也捆着一个平时在车里才会见到的套枕……我问过她是否看过胡戈的最新作品《满城尽是加班族》，她回曰：“如果不想在办公室谈恋爱，当一个华山门派下的小师妹也挺不错呀……”

贝尔金USB财会式数字键盘
参考价格：125元

由于笔记本键盘取消了数字小键盘区，尽管可以按Number Lock键切换，但对于平时已经习惯用小键盘的，特别是从事做账、审计等工作的朋友，还是带来了很大不便 。这款财会式数字键盘正是解决此问题的极好方案。键盘上除设有常见数字键盘上的17个键之外，还增加了“000”和退格两个额外键，考虑到财会工作的性质，笔者只能说它考虑得太周到了。





USB按摩器← 参考价格：15元

虽然最好的缓解疲劳方法仍然是离开电脑，出门走一走，但若实在不能，退而求其次，就可以买一个USB按摩器。这个半球形的塑胶按摩器直径不到9cm，便于在办公室使用。USB线长1.8m，可将其放到身体的任务一个部位；按动背部开关，其内部马达即会进行均匀按摩。



USB迷你加湿器→ 参考价格：60元

与一般常见的加湿器不同，这款高仅18cm的新型迷你加湿器在工作时几乎看不到雾汽，这是因为其汽化之后的水珠很小，肉眼难以分辨。即使是长时间使用，也不会在其周围铺上一层水膜，既有助于北方用户解决干燥问题，又不会影响笔记本四周的办公环境。



一月：自驾·GPS之旅 January.......

他年轻的时候曾经为寻宝的故事着迷，想想从故纸堆中抄出一张地图，然后按照地图上的标记一步步走到藏宝的地方，那真是件幸福的事情。而现在他正载着他的妻儿跑在黄土高原一带的山间公路上，外面是黑夜，而路不熟，夜里也无车可跟。于是他打开笔记本电脑的地图软件，连接上GPS。软件开始在走过的地方画出红线，而这条红线恰好与他之前预设的蓝色线路重合在一起。他后来跟自己的同事描述：“那种感觉真是很奇妙，外面黑得只能看见车前那一片，而车里面的妻子和儿子，你说不清是一种责任感还是一种自豪感……”



NAVIBE GM-720 GSP接收器
参考价格：495元

通常把与笔记本直接线缆连接的GPS接收器称为GMOUSE（GPS＋Mouse形状），以往常见的GMOUSE存在两个问题，一是接口常为RS-232，需要加购转接头才可与笔记本相连；二是需单独对其进行充电。现在用USB接口的GPS接收器，无疑是最好的解决方案。该款GPS采用了SiRF Star III芯片组，工作时使用专业的9600波特率，灵敏度和省电性能都非常不错。



Holux GM101手持型GPS
参考价格：1200元

这实际上是一款可独立使用的手持型GPS，并且性能不错，得到过许多专业用户的好评。这里之所以仍把它列入到笔记本外设，是因为它提供了一个USB输入接口，只要接驳到笔记本上，就可以将GPS号传给笔记本，也就是说，成了一个GPS接收器。如果你不仅开车，还喜欢离车步行，那么这无疑是一款很有用的GPS产品。



GPS天线
参考价格：30元～250元

最后在这里单独提醒一下，经常在车内使用GPS的用户，即使你所购置的GPS接收器采用了接收能力强的第3代或第4代芯片，也应当购买一根GPS天线，特别是国内喜欢给车贴膜的用户，如果没有天线会经常收不到信号。具体购买什么GPS天线需根据自己的GPS产品来定，这里不再赘述。



结语：像生活一样用笔记本…… The end.......

相信将来会有越来越多的商家不断在笔记本上做文章，设计出更多类型的外设产品。“有需求，然后去商店或网上寻找。”在这个笔记本已经逐渐平民化的年代里，你可以把它当作一条定律了，其实，生活就不就是这样吗？

注：本文部分参考价格来源于网络店铺的销售定价，对于某些地区的朋友，可能从网络上购买这些产品更为便捷，但笔者不得不提醒一句，购买时请多加留意，小心保护自己的钱财，同时也莫为贪图小便宜而付出无谓的代价。



头牌新闻

eBay易趣给TOM?

■本刊记者 生铁

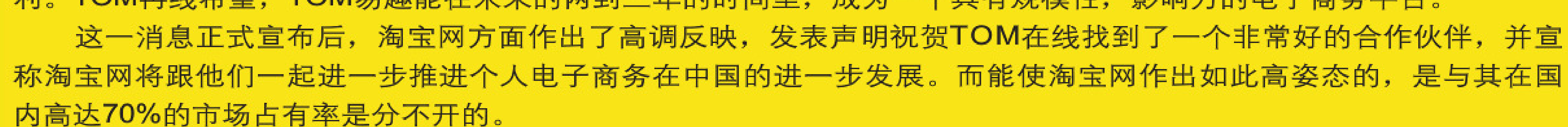
在2006年12月20日，TOM在线与eBay正式宣布，双方将共同出资组建一家新的合资公司TOM易趣，王雷雷出任该公司的CEO。传言大半年的消息在这一天正式宣布，TOM在线接盘了eBay易趣的全部业务，这意味着TOM在线正式进入电子商务领域。这也恐怕是2006年结束前IT业内的最后一则重要新闻了。


eBay总裁兼首席执行官梅格·惠特曼（左）和TOM在线CEO王雷雷在上海的联合发布会上

在TOM在线与eBay的这家新公司TOM易趣中，TOM在线持有51%的控股权，eBay持股49%。TOM易趣的主要业务是整合eBay在中国的eBay易趣现有业务。TOM在线在这笔交易中的总投入不超过2000万美元，而eBay投入则达4000万美元。

TOM易趣于2007年1月1日开始运营，一直到2007年6月前，eBay易趣平台上的数据和技术将平移到这家新公司的新平台上。从7月起，TOM易趣公司将在新的技术平台上正式运营，eBay平台不再使用。

TOM在线CEO王雷雷表示，TOM易趣要在3到6个月的时间里建立一套新的在线拍卖系统，该系统将采取与电视、广播等媒体进行联合的方式来进行盈利。TOM再线希望，TOM易趣能在未来的两到三年的时间里，成为一个具有规模性，影响力的电子商务平台。



这一消息正式宣布后，淘宝网方面作出了高调反映，发表声明祝贺TOM在线找到了一个非常好的合作伙伴，并宣称淘宝网将跟他们一起进一步推进个人电子商务在中国的进一步发展。而能使淘宝网作出如此高姿态的，是与其在国内高达70%的市场占有率是分不开的。

业内人士对这一业内联姻都抱有观望态度，很多人认为eBay卖给TOM在线的业务并不是其在大陆最核心以及最有潜力的业务内容。跨境交易和移动支付的内容仍被eBay牢牢掌握在手中。而选择TOM在线，似乎现在看来也是一种折中而保险的选择。P



软件圈

“熊猫烧香”假慈悲

近日，一名为“熊猫烧香”（Worm.WhBoy.h）的蠕虫病毒正在利用互联网进行疯狂作案，被感染的用户系统中所有.exe可执行文件全部被改成熊猫举着3根香的模样。据金山毒霸反病毒专家介绍，“熊猫烧香”蠕虫不但可以对用户系统进行破坏，导致大量应用软件无法使用，而且还可删除扩展名为.gho的所有文件，造成用户的系统备份文件丢失，从而无法进行系统恢复。同时，该病毒还能终止大量反病毒软件进程，大大降低用户系统的安全性。近段时间，该蠕虫正处于急速变种期，仅2006年11月至今，变种数量已达十几个。其变种速度之快，影响范围之广，与2006年横行于局域网的“维金”不相上下。目前升级《金山毒霸》或其他杀毒软件的最新病毒库均可查杀。建议广大网民不要登录不良网站；及时下载微软公布的最新补丁，避免病毒利用漏洞袭击用户的电脑；上网时应采用“杀毒软件+防火墙”的立体防御体系。



硬件店

数字加模拟，电视多合一

近日，丽台科技推出新款数字加模拟电视卡产品WinFast DTV 1800 H双频急先锋，可一次享受数字电视、模拟电视、FM广播的多重影音生活。DTV 1800 H采用新一代全球适用的超清晰Xceive硅芯片电视调谐器，并通过微软Vista认证，同时支持数字和模拟信号。采用Low Profile PCI接口设计，适用于普通及超薄型机箱，可灵活安装；支持模拟及数字电视收讯、时间平移、立体声音效、预约录像、直接刻录等多项功能；还提供了能遥控开关计算机的遥控器，超快速23秒的频道扫描与切换功能，可快速搜寻收看电视节目。



整合升级——微星K9NG Neo-V主板

近日，微星推出K9NG Neo-V主板。该主板专门针对数字家庭娱乐用户设计，采用NVIDIA GeForce 6100＋MCP410整合芯片组，支持DirectX 9c和Shader Model 3.0规格；支持包括AMD AthlonFX/64/X2、Sempron在内

的全系列AM2处理器，并提供了最大4GB容量的双通道DDR2 800内存支持。视频回放方面，主板集成的GeForce 6100绘图核心还可通过硬件加速DVD进行高清解码，降低系统CPU占用率。



买液晶送“显示大亨”

近日，优派推出显示器娱乐新主角——VA1703w/wb。17.1英寸屏幕，16：10显示比例，0.255mm点距；支持Vista系统的1440×900分辨率，8ms响应时间，并具备21W的超低功耗；通过了TCO'03认证。现购该产品还将获赠价值228元的“显示大亨”强手棋1套，同时还可参加全国的强手棋比赛。市场参考价：1588元。



明基大唐，合作3G

近日，明基电通（上海）有限公司与大唐移动通信设备有限公司正式签署TD-SCDMA终端技术合作协议，宣告双方达成战略合作关系。基于大唐移动所提供的DTivy系列全套终端解决方案，包括A2000L、A2000+在内的TD-SCDMA/GSM/GPRS双模终端解决方案等在内，明基将可构筑出从低端到高端、从功能性手机（Feature Phone）到智能型手机（Smart Phone）完整的3G手机产品线。

机箱也带黄金甲

近日，华硕公司宣布推出一款机箱新品——“黄金甲”（TA668），为TA—66明星系列机箱又添新成员。它采用黄黑双色搭配风格，新38度机箱的设计规范，并通过EMI防电磁辐射认证。标配12cm超大风扇的散热系统设计，整体五金结构、装卸方式等也进行了系统优化处理。

华硕笔记本，轻薄带独显



近日，华硕推出一款13.3英寸商用笔记本电脑Pro72。标称1.95kg（带6芯电池）；采用流线型镁铝合金外壳，配合黑色和白色的外观设计；内置130万像素摄像头；支持最新Core2 Duo双核64位处理器；搭配i945PM芯片组，128M GeForce Go 7400独立显卡，最高可扩展至1.5GB的DDR2 533/667内存和80～120GB SATA硬盘。换装9芯锂电池，并打开Power4 Gear+智能省电功能，可提供最长4.2小时的续航能力。



睿对话

金山软件副总裁王全国：毒患猛于虎！

■本刊记者 龙猫

“2006年计算机病毒数量增长迅猛，金山反病毒中心一个季度截获的病毒数量，大致相当于2005年一年截获的数量。”金山软件副总裁兼毒霸事业部总经理王全国，在2006年12月19日举行的“金山毒霸2007产品技术交流会”上向记者如此表示。来自信息安全方面的30多位专业人士与金山毒霸的技术专家们，一同就2006年的病毒形势以及毒霸的一些核心技术进行了深入的探讨，其中金山公司提出的“数据流杀毒技术”也成为讨论会上的焦点。

《大中软件》：目前流行的病毒采用各种反杀毒技术逃脱杀毒软件的查杀，其中最有代表性的是什么？

王全国：现在的病毒多采用“壳”的方式骗过杀毒软件，在一些带毒软件里有一段专门负责保护软件不被非法修改或反编译的程序。它们一般都是先于程序运行，拿到控制权，然后完成它们保护软件的任务。由于这段程序和自然界的壳在功能上有很多相同的地方，基于命名的规则，大家就把这样的程序称为“壳”。

《大中软件》：杀毒软件厂商如何对付病毒的“壳”？

王全国：当今比较流行的技术之一是虚拟机脱壳技术。一些杀毒厂商在用户的机器内给病毒构造一个仿真环境，诱骗病毒自己脱掉“马甲”，而虚拟环境和用户的计算机是隔离的，病毒在虚拟机的操作不会对用户计算机有任何影响。但这种技术的缺点也非常明显，由于始终使用虚拟机，系统资源被大量消耗，用户会明显感受到系统速度变慢。

《大中软件》：什么是“数据流杀毒技术”？

王全国：数据流杀毒就是对病毒



金山软件副总裁王全国

进行“动态监视”。与虚拟机脱壳引擎技术相比，数据流杀毒的优势在于对系统资源的占用少，查杀毒速度更快。数据流杀毒技术可直接分析病毒运行过程中生成的数据流特征。在病毒程序运行时，首先会自行脱壳，从而暴露出程序原始特征。在病毒原始代码现身后，杀毒引擎会及时作出响应，将病毒程序清除。这种方式避免了虚拟机需要的资源开销以及内存耗损，不会对用户的正常使用造成太大影响。P

AOC（冠捷）4M液晶新春行大礼

从2007年1月1日至2月10日，消费者不仅能以优惠促销价格购买AOC上市的全系列显示器产品，而且对购买4M系列液晶的用户还赠送精美时尚的旅游拉杆箱1只。4M系列液晶包括AOC旗下4款主流摩卡197P+、蒙太奇203VW、魔镜199P+、玛丽欧198PW，都是2006下半年全新上市的新品；尺寸涵盖了19至20英寸，既有传统4：3的产品，也有16：10的宽屏液晶。



新年有礼：买爱国者数码相框送节日贴纸套装

从2006年12月26日起，凡购买爱国者数码相框的消费者，就可免费获得四大节庆主题的节日装（分别为：圣诞装、新年装、情人节装和喜庆装）贴纸。目前3000套限量版爱国者数码相框节日贴纸套装已全面上市。



手机也玩“3D卡”

近日，英特图公司联手国美时代数码科技有限公司在北京举行了“3D唯我卡上市暨英特图与国美时代数码战略联盟”新闻发布会，推出由明星代言的“3D唯我卡”。借助“3D唯我卡”，3D迷们可以让明星在自己手机中改变装扮和表演各种有意思的造型，也能随时随地过一把3D游戏瘾。通过该卡，英特图的移动3D应用方案能够被下载到任意一款主流手机并执行各类3D屏保和部分3D游戏，如果加载英特图3D引擎的话，将得到更为细腻、动感的画质和全方位的互动体验。





网络帮

目标：大学生——博讯校园分类信息网推出新版

近日，由在校大学生创建的博讯校园分类信息网（www.800810.com）正式推出新版。该网是面向在校大学生的交易网站，其前身是学校BBS中的一个跳蚤市场板块。几名负责网站管理工作的在校学生对其进行了几次改版，将其独立成为一个功能更完善、更专业、更符合同学需求和使用习惯的交易平台。该网站交易范围目前已覆盖北京大部分高校，注册用户数量达4万人。

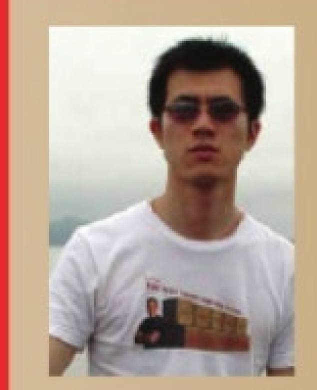


SurfControl网页过滤系统获大奖

日前，网络安全、端到端安全解决方案提供商以及按需定制服务提供商SurfControl网页过滤系统，凭借在产品性能、使用简便性、执行能力、文字处理能力、支持系统和性价比等方面的优异表现，荣获SC权威杂志“2006最佳推荐产品奖”，相关信息刊登在SC杂志2006年第12期上。2006年4月，SurfControl网页过滤系统就被该杂志被评为五星级产品。



记者言



博客评测，搜狐第一？

■ 本刊记者 龙猫

2006年12月21日，CNET集团下属的ZOL网站贴出了一篇文章，对国内最流行的几个博客网站（确切地说应该叫“BSP”，博客内容提供商，新名词）进行了评测，并排了座次。在评测结果中，搜狐博客在域名、个性化、日志功能、图片功能以及互动等方面都获得了极高的评分，最终获得了第1名。

给博客网站作评测，并对其进行排名的文章在2006年可谓相当流行，充斥着无数网站和杂志的网络内容版面，可谓并无特殊之处。不过有意思的是这次评测的最终结果——最后获胜的既不是先入为主，锁定草根人群的Windows Live Spaces；也不是后来居上，靠一个老徐博客就赚取千万点击率的新浪；更不是网易百度，而是——搜狐！这个结果真的很有意思。

搜狐博客在国内的BSP圈子中是名副其实的后来者，现在也还只是Beta版本，它何德何能，在那些BSP巨头的夹击下能突出重围，力拔头筹？答曰：不得已而为之！从2005年博客热潮开始一路看过来，可以发现今天的BSP无非分为两种：精英型和草根型。新浪是明星博客的始作俑者，老徐和韩寒们着实满足了大批网民窥探明星隐私的猎奇心理，明星和普通人之间的距离仿佛被瞬间拉近。但新鲜劲过了之后，网民们发现明星还是那个明星，距离还是那个距离，真正的隐私又有谁会写出来？而以Windows Live Spaces为代表的草根型博客用户，则几乎全部来自自家即时通讯软件，其内容更像是网民的私房日记，只有少数在自己朋友圈里的人才有机会揣摩一下。

作为后来者的搜狐，同样走的是精英路线——在吸取了前人经验的情况下，搜狐可以很清楚怎样能将内容和形式做到一个恰到好处的结合点；而且精英多得很，即使在别家开博了也可以在搜狐重开一个，这些对一个后来者来说都不成问题。而从另一个角度来说，搜狐也只能把博客内容做好、做强，才能让它变成自己的一项杀手级应用——新浪守着国内新闻门户第一的地位暂时还不可动摇，网易的网络游戏可以满足多数收入，百度的主要业务是搜索，微软的地位更不言自明；唯独搜狐，上述业务样样具备，却难以将每样单独拿出与对手势均力敌。所以说，除了把博客做到排名第一的位置之外，搜狐恐怕别无选择。



搜狐博客走精英、名人为主的路线，当然也少不了用一些吸引眼球的“擦边话题”来点缀一下页面



头牌新闻

《魔兽世界》遭抄袭

■ 本刊记者 Littlewing

最近开始在韩国内测的网络游戏——由韩国ZEMI Interactive公司开发的4Story，被韩国玩家指责为抄袭了《魔兽世界》。玩家们的理由为，4Story从游戏画面到游戏界面、打怪方式都酷似《魔兽世界》的相关内容；而且角色死掉时画面变成黑白，任务栏和任务进行方式、地图及背包窗更与《魔兽世界》全无二样。参加过内测的玩家们说：“游戏系统为《魔兽世界》，角色为《最终幻想11》，是不是抄袭得太直接了？”对此，游戏开发商韩国ZEMI Interactive公司的相关人士称，RPG的画面和游戏系统只不过是表现世界观和故事情节的道具，真正能表现游戏价值的部分则是世界观和故事情节。所以，其余的部分公司只不过是以玩家们熟悉的方式表达了而已。并补充说，游戏界面酷似别的网络游戏这点玩家反应强烈，公司计划在公测开始之前予以修改。该公司当年首次公开《英雄王座》时，也受到过酷似《奇迹》的质疑。当记者看到4Story的截图时，的确没有看出是抄袭——因为这的的确确就是《魔兽世界》啊！新手村的场景和闪金镇几乎一模一样，就连角色的身材也和《魔兽世界》里的矮人极为相似，唯一的区别是多长了一条尾巴。在不久前的有关媒体报道中，4Story号称是穿梭时空的网



络游戏，的确不假，甚至穿梭到了艾泽拉斯大陆，设计者的想象力是多么惊人啊！



晶合热点

G联赛StarsWar07精英挑战赛开战

2007年1月4日晚，由上海文广互动电视有限公司主办，游戏风云GamesTV、Replays.Net、PLU玩家公会联合承办的电子竞技全新品牌赛事——G联赛·StarsWar精英赛正式开打。该赛事覆盖全年，游戏风云GamesTV将联合自己的合作媒体为观众进行每天4小时的全程现场直播。主办单位首先与国内著名品牌赛事StarsWar联姻，在魔兽方面，更是集合了名声显赫的RTB联赛高校魔兽高手争霸赛、StarsWar线上选拔赛等目前备受观众喜爱的比赛项目。

网游惊现黄牛党

2006年12月23日，盛大《功夫小子》内测官网开通的第3天，一个自称“网游公会联盟”的人，发来50多个公会的Logo及链接，说自己是这些公会的联盟代表，来领取一批属于公会的VIP内测号。作为一款刚刚“出生”不久的游戏，一下子被这么多公会所关注，《功夫小子》的官方人员当然相当兴奋。12月24日，当官方人员经过多方努力，准备好近600个VIP号即将发给此人的时候，一个“网游公会联盟”名单的公会负责人单线联系《功夫小子》官方申请账号，让官方对之前“联盟代表”的身份产生怀疑。前不久，盛大官方终于在某知名网购网站找到与其网名相同的卖号店主。在该店中，一个《功夫小子》内测VIP号的售价已高达178元，600个VIP号，就是逾10万元的巨款。看来倒卖春节火车票或郭德纲相声门票已经不能满足黄牛党的需求，他们又将黑手伸向了网络游戏……

永远见不到的“毁灭公爵”



前不久有传言说，超级跳票王《永远的毁灭公爵》将在2007年1月2日最终发布，但开发商3D Realms的一位开发人员表示没这回事儿。参与游戏开发的Joe Siegler在3D Realms官网论坛中称，出现这种谣言的主要原因是经常有在线商店（比如亚马逊）给出预订日期，让玩家以为游戏会在届时发布，而这些行为完全是在瞎猜。至于游戏的真正发布日期，Joe Siegler老调重弹，说完成了大家就肯定会知道，但完成之前谁也甭想知道——大概3D Realms自己也不知道。

ESWC2007战火重燃



ESWC2007中国区预选赛新闻发布会暨启动仪式于2006年12月19日在国家体育总局新闻发布厅正式举行。本次比赛将继续由中华全国体育总会主办，北京百利互动软件开发有限公司承办，本次比赛的项目包括《反恐精英》《魔兽争霸3——冰封王座》《职业进化足球6》和《赛道狂飙》。ESWC中国区预选赛于2007年正式开始，并将于2007年7月赴法国参加世界总决赛。

第九城市联合新浪举办“首届《魔兽世界》博客大赛”

2006年12月27日，第九城市和新浪网共同宣布第九城市独家运营的网络游戏巨作《魔兽世界》，目前在新浪中的博客文章数量已经超过16万篇，成为名符其实的“中国博客文章数量最多的网络游戏”。同时双方宣布将联合举办“首届《魔兽世界》博客大赛”，从2007年1月1日起至3月底，历时3 个月。本次大赛将突出强调“社会各界玩家的普遍参与性”，力图展现拥有不同教育背景、来自不同行业、从事不同职业的玩家在游戏体验过程当中的各自心得和观点评论等等。普通玩家们可在新浪网开设自己的博客，撰写博文，选择其中一

篇或者若干篇提交。据了解，本次活动将按照玩家浏览点击和回复响应的数量挑选出将近400多篇风格独特、见解新颖的博文，评选为“最受欢迎的《魔兽世界》博文”，并且将其中最为精彩的部分以书籍的形式结集出版，所得的收入将全部捐给慈善事业。第九城市副总裁沈国定先生、新浪网副总编赵添女士等参加了新闻发布会，并表示双方会精诚合作，保证本次活动圆满成功。



掌上影院诞生?

据《金融时报》报道，索尼将在2007年初提供影像下载服务，价格和其他细节目前不明。这项服务并不要求PSP升级，也就是说，现在市面上超过2000万台的PSP均可下载影像观看。据报道，4GB的记忆棒能够容纳10部完整的电影。索尼声称：“除了游戏，PSP和PS3都将提供娱乐内容的下载服务，包括电影、电视剧、影像和音乐。就如之前我们说的那样，我们正准备提供给用户多种途径来享受这些服务，这其中当然也包括和索尼集团其他娱乐部门的紧密合作。”



鲍岳桥引退

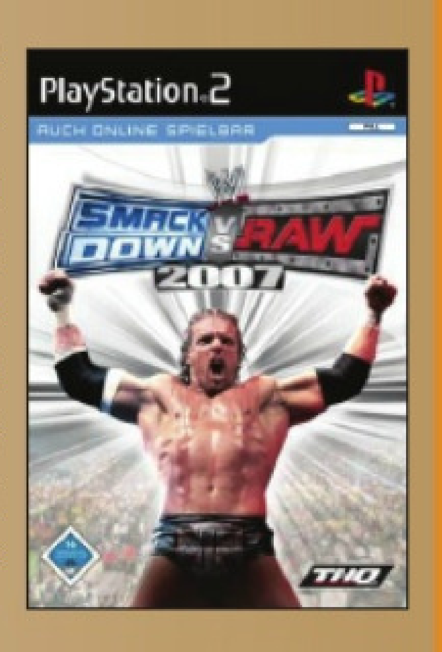
联众创始人鲍岳桥于2006年12月29日向全体员工群发邮件，正式宣布辞去CEO一职。他表示，辞职以后，他本人将继续担任公司的董事和顾问；此后，他将把主要精力放在公司战略层面上，会花更多的时间去了解行业动态，参与公司的重大决策。据悉，从创业至今鲍岳桥执掌联众达9年。1998年1月，鲍岳桥与简晶、王建华一起创办休闲游戏平台联众世界；1999年5月20日，联众作价500万元，卖给了海鸿集团79%的股份；2004年4月9日，韩国NHN集团以1亿美元收购联众世界50%股份。



晶合词汇

虐杀

在德国，前不久发生了一起和游戏有关的杀人事件。一名19岁的德国人喝了一瓶啤酒、两瓶葡萄酒和一瓶巧克力利口酒之后，以残忍手段虐杀了一名无家可归的人，并把责任推卸到了《WWE职业摔角2006》这款游戏上。据他说，在事发之前，他刚刚和朋友玩了这款游戏，并且每场比赛都输了。在他回家的路上，他决定看看“他可以多么猛烈地攻击一个人”，最终他杀了路旁的一名流浪汉。专家将会在法庭上证明《WWE职业摔角2006》并不属于以杀人为题材的游戏，而是纯粹的体育游戏。



Xbox Live

2006年12月28日，微软在北京召开了一个小范围的媒体发布会，在会上，微软向国内媒体介绍了Xbox 360主要特点以及一年以来Xbox 360取得的成果，包括不断攀升的销售业绩和Xbox Live在线娱乐支持等。目前，Xbox Live已经成长为一个拥有超过400万用户的社区，并为玩家提供包括游戏下载、音乐下载、MTV下载和游戏、电影预告片下载等多元化娱乐服务，让Xbox 360成为一个多元化的家庭娱乐中心。但目前微软并没有将Xbox 360正式引入国内市场的计划。



晶合人物

陈天桥

2006年12月30日，来自全国10多所高校的70多位学子齐聚盛大，与盛大正式签署了就业协议。始于2006年10月的盛大“寻找未来的互联网精英”2007校园招聘历时2个多月，辗转全国六大城市，收到来自包括清华、北大、复旦、上海交大、浙大等10多所高校的简历1万余份。这是盛大网络历年来规模最大、标准最高的一次。盛大网络董事长兼CEO陈天桥亲临现场，当同学们在一块象征性的“就业协议”板上密密麻麻地签完字后，陈天桥指着空白处笑问：“这里怎么没有人签？”大家说，这是CEO的位置，陈天桥马上说：“那你们今后要凭借自己的努力和实力把名字签到这个位置上。”



陈天桥说：“33年前，我出生；7年前，盛大出生；1年前，我们开始思考盛大的下一代。下一个陈天桥，下一代互联网精英在哪？这时候有人就问，盛大是不是老了，只有一个老了的人才可以思考下一代的问题。可能我老了，但是盛大没有老。正因为我们认为盛大还年轻，还能往前走几十年上百年，我们才会想到下一代，才会去想到寻找更优秀的接班人才。如果他只是认为说我今年做完，明年赚钱，后年就走了，就不会思考下一代互联网精英，也不会思考二三十年以后我们的领袖在哪。所以盛大很年轻，因为有了你们，盛大更年轻。”

最后，陈天桥送给了这些新人一句话：“抵得住诱惑、耐得住寂寞、扛得住压力”——这恐怕也是陈天桥当年的真实写照。



晶合声音

火石软件·吴锡桑

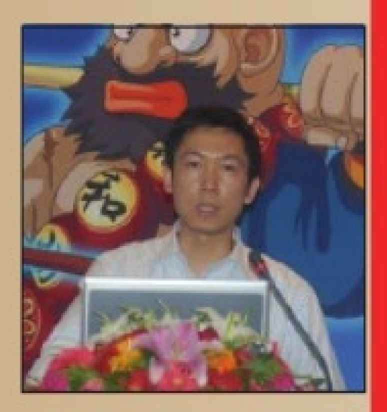
火石软件总经理吴锡桑可能是2006年底游戏圈里最踌躇满志的人之一，鼎晖投资1000万美元的融资使他得以进一步完成自己的游戏开发计划。那么在2007年火石软件要做些什么呢？

在投资商对网络游戏逐渐失去信任和兴趣的今天，火石凭什么能力得到了投资方的信任？

吴锡桑：火石的公司价值，包括团队、产品、营收，是火石融资的关键。当时我们只给鼎晖投资的执行董事陈文江提供了一份10页纸的PPT，介绍了火石公司的业务情况。两周后鼎晖决定投资火石1000万美金。

2007年火石软件有什么动作？

吴锡桑：火石已知的未来产品有《水浒Q传2》，并且还要对现有《水浒Q传》游戏内容的完善和升级，并采用3D模式表现。



2007年中国网络游戏产业格局将有何变化？

吴锡桑：一流游戏公司的阵营不会有大的变化。随着游戏内容的细分、游戏模式的创新和收费方式的改变，给了更多新游戏公司的机会，可能产生一批新秀。



晶合新作

《刀剑·英雄》永久免费

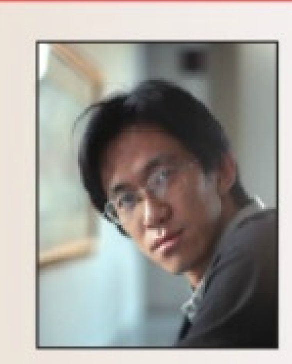
2006年12月19日，由搜狐代理运营的网游《刀剑·英雄》产品上市新闻发布会在北京举行。搜狐宣布《刀剑·英雄》于2006年12月27日正式公测，并永久免费，当日开放了8组全新服务器迎接玩家进驻。



《刀剑·英雄》号称“比街机还爽的格斗网游”，独创了通过鼠标来实现连招的格斗方式。搜狐表示，自从人民币可以换取装备的界限被打破以来，PK的输赢一定程度上就由花多少钱来决定。《刀剑·英雄》的目的就是让游戏回归街机时代，纯粹依托操作的PK，让玩家找回单纯的快乐。12月23日，搜狐在北京三里屯“美吧”举办了一场《刀剑·英雄》美女玩家和格斗网游爱好者网聚活动。来自北京赛区的8位“美女帮主”选手和8位“经理人”在现场300余名《刀剑·英雄》玩家的共同见证下组成8对建帮搭档，接受玩家的现场考验。这次活动拉开“美女帮主”5城市网聚的序幕，接下来类似活动还将在广州、上海、成都和武汉举办。



晶合快评



■ 本刊记者 Littlewing

网游“流毒”，谁痛谁快

前不久，一名玩家在网上发布了自己的账号被女网友用“陪睡”手段骗取的过程。继“铜须”“强奸”“裸聊”之后，《魔兽世界》又爆出“肉体盗号”事件。我们的戒网瘾专家陶宏开博士，也适时表示了对“肉体盗号”事件的关注，在Blog上发表了名为“如此玩家，谁痛谁快？”的文章。不过，文中只是重复了一下该玩家讲述的故事，却未发表高论。正当记者奇怪陶老为何不抓住这一机会对深恶痛绝的网络游戏予以抨击时，陶老紧接着又发表了“如此玩家，谁痛谁快之二”。文章的第一句话就是“又是无巧不成书！”语气之决绝，心情之畅快——是什么让陶老如此解恨？原来2006年12月18日，合肥市效能办在上班时间来到包河区区机关进行暗访，发现该区招商局的一位副局长正在网上玩游戏，而且财政局、经贸委、商务局都分别有工作人员也在玩网络游戏。包河区委常委扩大会议很快作出决定，免去该副局长的职务，扣发半年奖金，并要他在本单位机关大会上作检讨，另外3名工作人员都作待岗处理。

按理说，悲天悯人的陶博士，一向对受网瘾迫害的人充满爱心，这次也应该表示关怀，为他们出谋划策吧？可陶博士却说：“你看看，这元旦、春节即将来临之际，堂堂副局长一下丢了饭碗，还要当众检讨，奖金也没了，这新年大节的怎么过？心里多悔痛啊！当然，他们家里人也肯定痛苦，甚至痛恨。痛恨什么呢？是痛恨这不争气的网虫，还是痛恨把他免职的领导，还是痛恨网络游戏？”这些被免职的人是“悔痛”的，不过，也许是出于除恶务尽的初衷，陶博士的语气未免有点幸灾乐祸：你看，网络游戏不但能害孩子，连国家干部都能害，真是流毒无穷！

按照陶博士的话来说：我们应该扶持信息产业而不是游戏产业，靠网络游戏牟利的厂商们，幡然醒悟吧！以他对我国青少年网瘾情况严重性的估计，甚至有人不惜毒害青少年来搞网络游戏，网游简直比利刃毒药还要见血封喉啊！

然而，对于一个飞速发展并且为国家经济带来巨大推动的新兴产业，我们正应该扶持，而且还是大力扶持。新闻出版总署署长龙新民在2006年12月27日举行的第四届中国国际数码互动娱乐论坛上说过，从2006年到2010年，中国网络游戏产业增长率将达35.5%，中国数码游戏产业的产业链条日益完善，主要表现为市场日益扩大，已成为全球最有活力的市场之一。《大众软件2006中国电脑游戏产业报告》显示，2006年网络游戏市场总额已经达到74亿元，预计2007年将达到81.5亿元。所以，面对网游产业的发展和它带来的副作用——部分网游助长网瘾滋生，我们应该扶持、引导，既不是置之不理，也不是打压。网游行业在带动我国计算机网络基础建设和促进网络信息化发展方面起到的作用显而易见，亟待于规范。出版总署等政府部门正在着手修正网游行业所存在的各种弊病。以陶博士之学识，不可能看不到市场的发展和政府的态度吧。因QQ聊天、MSN被骗，使用这些工具犯罪的事情时有报道，陶博士怎么不建议把QQ、MSN也清理清理呢？在这个时候，将网瘾所造成的危害全归罪于网游，难道说陶博士和那些发布“铜须”“强奸”“裸聊”的人一样，也发现了网游这个话题正是时下世人关注的焦点，要借这个话题炒作一把么？P

地铁2033——最后的避难所

■北京 落土的酒杯
推荐度：★★★★

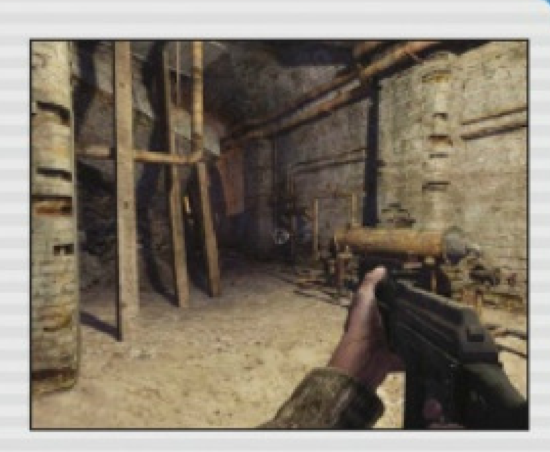
第一人称射击	英文：Metro 2033：The Last Refuge	上市日期：未定
	制作：4A Games	发行：4A Games



在2006年德国莱比锡游戏大展上公布的《地铁2033——最后的避难所》，讲述了在近未来人类世界中，人们是如何面对因核泄漏事故造成的核污染所引发的种种危机。

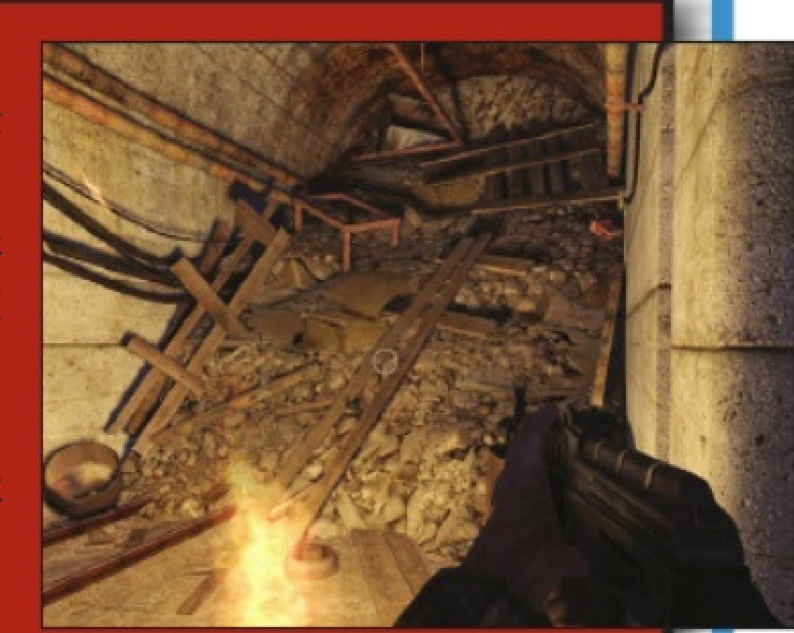
该游戏是根据俄罗斯著名作家迪米特·格鲁科夫斯基（Dmitriy Glukhovskiy）的同名小说改编的，将游戏舞台设定在2033年的莫斯科。此时的人类世界，由于发生了大面积的核泄漏事故而导致人类几乎全部死亡，只有极少数乘坐莫斯科地铁的人们幸存了下来。在人类遭受灭顶之灾的同时，同在地球上的其他动物们不但没有消失，反而经过变异产生了新的物种。

玩家所要扮演的是住在地铁北部尽头VDNH的一个年轻人阿蒂姆。VDNH是地铁的前哨站，而现在却遭到一群被称为“Darkens”神秘生物的袭击。阿蒂姆的任务就是排除重重阻碍，尽快回到地铁的中心地Polis报信。



游戏除了射击要素外，还大量融合了冒险、动作等多重元素和风格；除了主线任务以外，还设定了很多非强制性的分支任务。玩家不同的政治倾向也会影响到故事的最终结局，阿蒂姆是成为一名为拯救人类而存在的英雄还是成为一台杀人机器，也全由玩家自行选择。

游戏的场景、人物刻画得极为细腻，这缘于游戏采用了4A引擎。该引擎是基于人类真实物理光学感受而制作，并大量运用了热扭变、光折射、水纹扭曲，还有Gamma折射阴影渲染技术、HDR、DOF和动态模糊等特效；而游戏中对于光照效果的运用采取了数以万计光源的全局动态光照效果，包括阳光和天空。为了配合游戏背景，在色彩运用上制作者大量使用了灰色，力图真实地营造出荒凉凄惨的世界末日景象。P



中途岛之战

■北京 奥杰
推荐度：★★★★

战略/动作	英文：Battlestations：Midway	上市日期：2007年第1季度
	制作：Eidos Interactive	发行：Eidos Interactive





如今，电脑游戏对军事载具的模拟可谓颇为流行，无论是战舰、潜艇，还是轰炸机、战斗机或坦克，凡是战斗中能够用到的战斗工具，几乎无所不包。不过，模拟军事载具的游戏虽不少，但能将各种模拟体验集于一身者却不多，尤其是能够模拟出现代战争中“一站式”感受的集大成者更是凤毛麟角。因此，《中途岛之战》将是一款足够吸引广大玩家眼球的游戏。其原因在于你不仅能够指挥着60多种主力舰、潜艇、鱼雷快艇、驱逐舰以及战斗机和轰炸机进行大规模的海上战斗，还能够直接控制着各种战舰和飞机与敌人进行面对面的激烈厮杀。即时战略元素和动作模拟元素的充分结合，第二次世界大战的太平洋战场，将成为你展示军事才华和强大战斗力的舞台。

在战役模式中，玩家将扮演年轻的美国军官亨利·沃克。作为一名炮手，从珍珠港开始投入战斗，历经菲律宾战役、爪哇战役，直到中途岛战役，与日本帝国海军进行殊死的战斗。战役模式包括11个大型的空战和海战任务，难度较高，其中一些任务可能需花费1个多小时才能完成。另外，游戏还提供了12个挑战任务。不过，这些挑战任务需要在战役模式完成一些特定内容后才能开启。比如，如果玩家成功击沉一艘主力战舰，但是它并不是目标任务要求玩家必须击沉的战舰，那么将会开启一个潜艇挑战任务，让玩家攻击一支大型护航舰队。当然，除了潜艇挑战任务之外，还有一些战舰挑战任务和飞机挑战任务，都能让玩家充分体验到大海战的紧张刺激感。

应该说，《中途岛之战》的游戏创意并非是独特的，但却十分具有趣味性。将战略游戏元素和动作游戏元素融合起来，将是战争游戏发展的一种趋势，这一点从《英雄连》可以明显看出。只不过，《中途岛之战》将游戏重点放到了海战舞台上，这种独到的眼光，足以使其从众多的二战题材游戏中脱颖而出。P

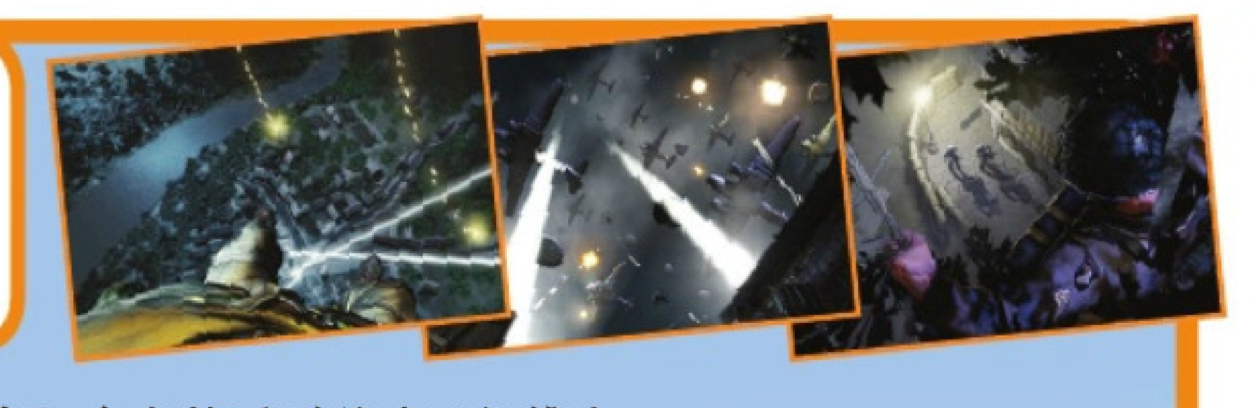


荣誉勋章——空降

■天津 Fas
推荐度：★★★★☆

动作射击

英文：Medal of Honor: Airborne | 上市日期：2007年第1季度
制作：EA LA | 发行：Electronic Arts



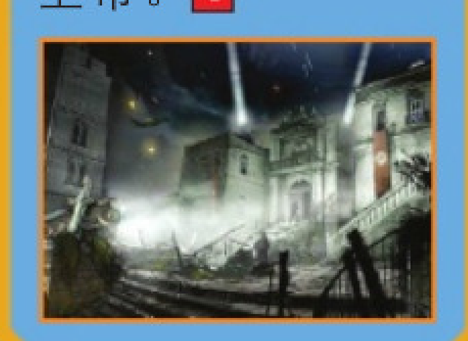


至今，以“荣誉勋章”命名的系列游戏已经推出了11部（包括PS2和Xbox平台）。该系列游戏一直致力于将二战的恢弘场面与惨烈景象真实地展现于玩家面前，让玩家切实体验到盟军将士为了获取战斗的胜利，不惜血染沙场。如今，EA即将推出“荣誉勋章”系列的最新作品《空降》。与以往一样，EA还是力图再现二战惊心动魄的战争氛围，只不过这次游戏模式颇具新意，更为动态地反映出战场上的真实情形。

与先前游戏中的直线性关卡设定不同，《空降》的任务设定更像是一个圆圈，没有特定的起点和终点。在游戏中，玩家的主要任务是围绕着空降来进行的。玩家可以空降到战场上的任何地点，然后着手进行自己的任务。这是游戏的一个创新之处，可以让玩家更为自由灵活地选择进行任务的方式。同时，空降地点的随意性，也让《空降》与其他同类游戏中的水平性战场有所区别，为玩家提供了一个垂直感觉的战场。这种全新的设定将会戏剧性地改变游戏的进程。敌人将不再只从正前方冲过来，他们还会从左右两侧和后面冒出，甚至空中也会出现敌人。这才是真实的战争，360°全方位的战场，提高了对玩家应变能力的要求，并且为玩家开启了更多的选择。玩家将不会被局限于某一条到达目标的路线或者按照顺序完成某一既定任务。如何到达目标和何时完成任务，将完全取决于玩家自己。



毋庸置疑，以二战为背景的射击游戏仍将是广大玩家关注的热点。《空降》能够尝试创新，对于“荣誉勋章”系列的发展是具有推进作用的，同时对于喜爱该系列游戏的玩家来说也是值得欣慰的。我们期待着游戏能够尽快上市。P

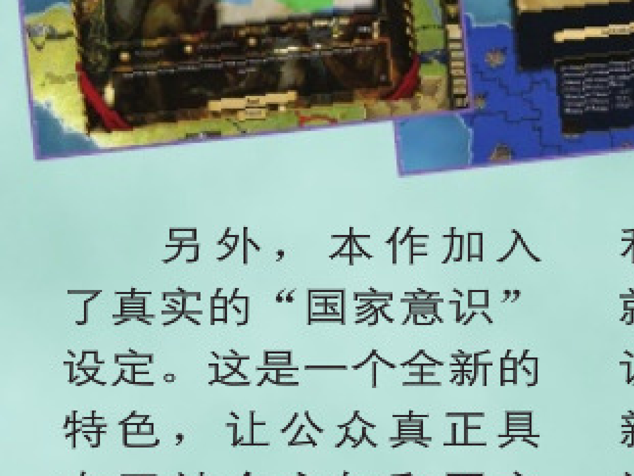


欧陆文明III

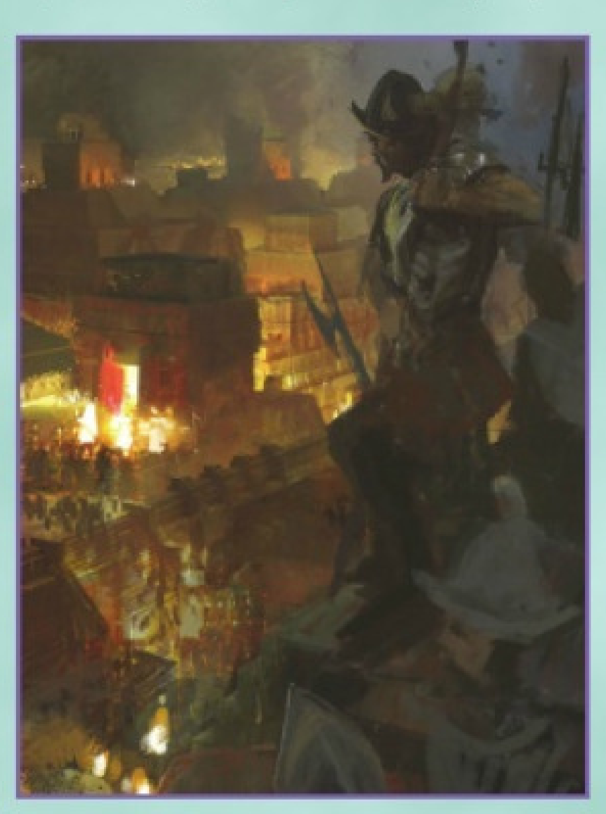
■北京 饿狼传说
推荐度：★★★★

模拟经营

英文：Europa Universalis III | 上市日期：2007年第一季度
制作：Paradox Interactive | 发行：Paradox Interactive



几年来，《欧陆文明》系列游戏一直凭借着深层次的模拟经营，颇受广大模拟游戏爱好者的喜爱。如今，系列中的第3代新作即将推出。它继承了前作的游戏特点，让玩家在建设王国的进程中，必须兼顾经济、技术、政治、宗教、战争等重要方面。同时，它又融入了很多全新的元素，对游戏的各个方面进行了或多或少的改进。可以说，本作将是整个系列游戏中模拟因素最为全面、涵盖面最广，并且最具特色的一款产品。



同前作相比，本作的历史范围设定得更为宽广。玩家不仅可以横跨300多年（从1453年～1789年）的峥嵘岁月，而且可以选择的国家也增加到25个，可供控制的省份更是多达100多个。在时间的选择上，玩家不必局限于特定的时代，可以从1453年～1789年之间的任何时间开始自己的建设和统治。同时，游戏中出现的各种历史事件不再是预设而是随机的，从而极大程度地提高了游戏的耐玩性。

另外，本作加入了真实的“国家意识”设定。这是一个全新的特色，让公众真正具有了社会良知和国家（地域）自豪感。在游戏中，共有30种国家意识，从军事意识，到探险意识，再到宗教意识，涉及到国家发展的各个方面。每当国家顺利发展到一个阶段后，就会出现新的国家意识，提示玩家可以根据新的国家意识来重新审视并制定发展方向。不过，对于新的国家意识一定要审慎权衡。贸然根据新的国家意识改变原有的统治策略，将会扰乱社会的稳定性，引起很多不必要的麻烦。

目前，《欧陆文明III》正在紧张的开发制作之中。相信其丰富的游戏内容一定能够带给玩家更为充实的游戏体验。P



Dark Sector
黑暗地带

■江苏 老黑

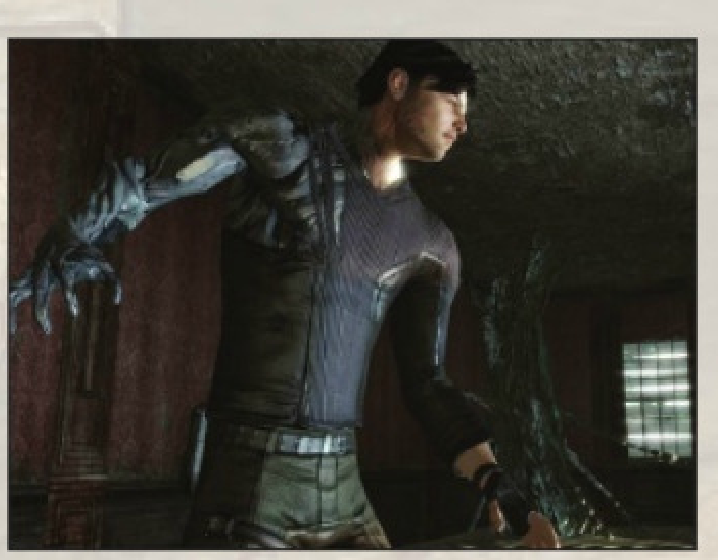


动作	制作：Digital Extremes	上市日期：2007年第2季度
	发行：D3	推荐度：★★★★

多种动作游戏风格的融合

《黑暗地带》是一款科幻题材动作游戏，其主角Hayden Tenno是一名CIA资深特工。长期以来，他只坐在办公室内负责协调各行动组的任务进度，但这并不代表他就是一个只会耍嘴皮子的家伙——一旦他亲自出马执行外勤任务，就意味着当前情况已经全面失控，必须有一个可以力挽狂澜的人才能解决问题。Hayden Tenno此次面临的危机是俄国Lasria地区的一次生化泄漏事故。

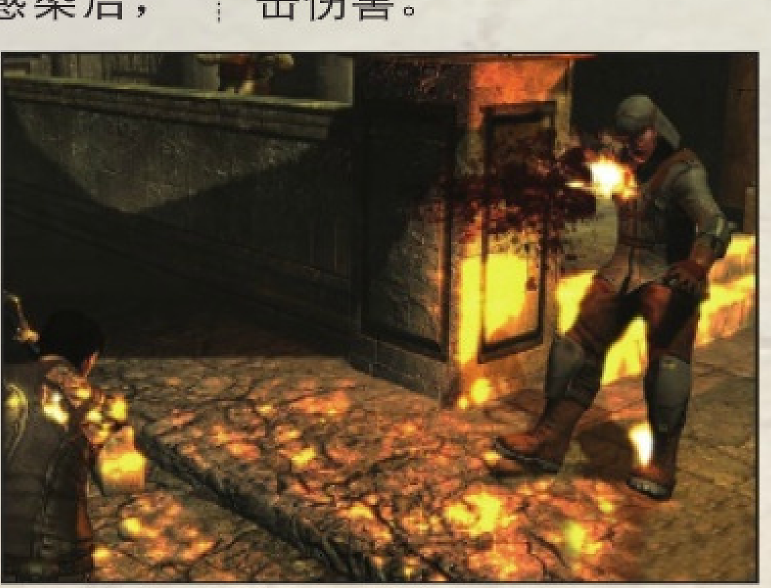
《黑暗地带》并没有特立独行的非凡创意，它将融合当今几款优秀动作游戏的特色。比如游戏画面采取《生化危机4》中的越肩视角，在行动过程中以第三人称尾随视角展开，进入射击状态后，画面推进到与人物肩头高度齐平的位置。游戏的战斗更类似于《鬼泣》，主角使用各种现役枪械和一把生物变异而来的“手刀”进行战斗；枪械更多地体现在牵制对手，而不是杀伤对手。游戏的世界观和画风充满了《合金装备》系列的金属质感，而游戏过程中也存在一定的潜入元素。


游戏开始时，主角并没有任何特殊能力


让人想到了《鬼泣》中但丁的“火拳套”

科幻式武器装备

游戏中着力刻画的就是主角的“手刀”（Glaive）。在游戏初期，Hayden Tenno并不具备这种武器；随着剧情的发展，Hayden Tenno被病毒感染后，身体出现突变，手臂变异为一把锋利的大刀。“手刀”除了满足基本的近战攻击外，还可被“发射”出去杀伤单个敌人。“手刀”的进化攻击包括以回旋镖式的飞行方式扫灭一群敌人、原地突刺一条直线上的多名敌人、在飞行过程中演变为多把飞刀同时命中敌人等模式。


“手刀”具有全方位的攻击能力

“手刀”能够吸取环境中的能量。比如主角的身体靠近一团火焰，就可使“手刀”具备火焰攻击效果，命中后造成的燃烧会让敌人承受持续伤害；靠近电源可让“手刀”具有电击效果，这样在命中一个敌人后，就能使其周围同伴身上“感染”电击伤害。

主角的另一件神奇装备就是生化作战服，具有3种强化模式：速度、攻击和耐力。玩家可以在战斗中随时切换这3种属性，使主角“变身”为高速型、力量型或防御型角色。它还可以吸收Boss级敌人的特殊能力，从而增加更多的可用技能种类。

高节奏的潜入猎杀

《黑暗地带》最初的制作理念就是一款以生化泄漏为背景的MGS式游戏，尽管目前的游戏方式往ACT方向靠拢，但潜入成分依然得到了一定的保留。游戏设计师James Schmalz这样解释游戏中的潜入要素：“《黑暗地带》是一款高节奏的动作游戏，因此它的潜入模式不能采取《细胞分裂》中那种慢节奏的进行方式，而更注重隐蔽接近敌人后的速杀。”在面对敌人时，从背面接近落单的敌人，割断他的喉管后立刻隐身黑暗之中，然后等待机会猎杀第二个敌人……让敌人在极端恐惧之中被玩家悉数猎杀，这才是《黑暗地带》中潜入成分的内涵。



Test Drive Unlimited
无限试驾

■江苏 防弹手柄

驾驶模拟	制作：Eden Studios	上市日期：2007年2月13日
	发行：Atari	推荐度：★★★☆



夏威夷的阳光之旅

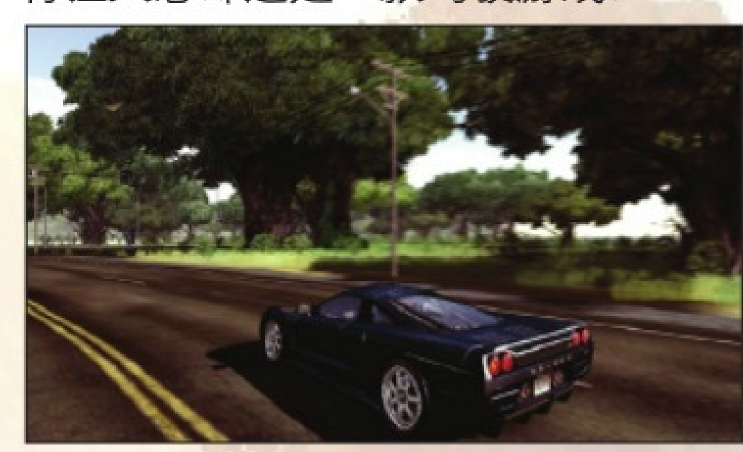
《无限试驾》是一款开放式驾驶模拟游戏。它没有封闭式的赛道，没有线行故事模式，整个夏威夷群岛就是玩家的舞台。无论是做一个亡命快车手，还是通过各种测试任务来赚取合法收入的中产阶级，或者是享受生活的租车自驾游客，都可以在这个充满热带风情的世界中体验到不同的乐趣。根据卫星图片和实地考察，制作组制作了一个美丽的数字化夏威夷。其中夏威夷的主岛瓦胡岛的所有细节都得到了再现，钻石山、哈洛那熔岩洞、恐龙湾和海滩公园将会让虚拟世界中的玩家流连忘返。在驾驶中调用地图将不会出现2D式的图形界面——镜头紧对着仪表盘，然后将镜头一路拉远，直到高空俯瞰整个岛屿。这样一个过程完全为即时演算，图像引擎超强的环境无缝接合特性，将让人忘却这是一款驾驶游戏。



高速状态下景物会在动作模糊效果下出现扭曲变形效果



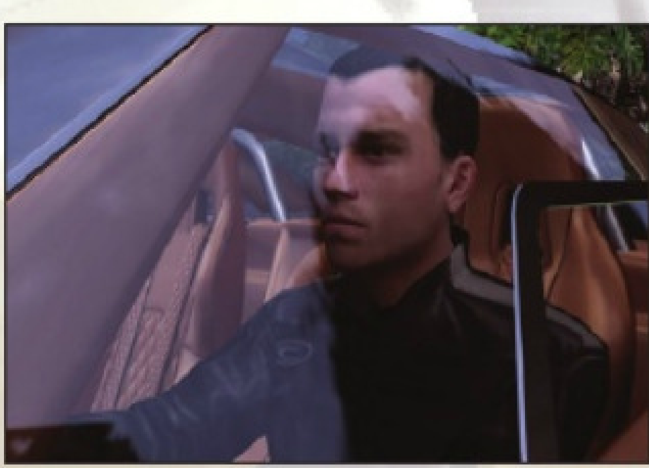
完备的驾舱视角。GT系列都无如此专业的全方面展示



强调驾驶乐趣的《无限试驾》将会让玩家体验到浓浓的“小资情调”

开放式的体验之旅

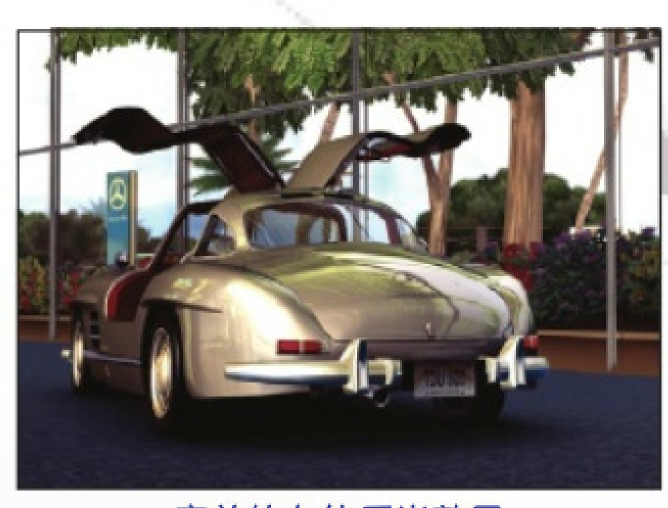
和《极品飞车——生死卡本谷》的最大不同在于，《无限试驾》中玩家扮演的实际上就是自己本人——没有任何的故事设定或者主线剧情来限制你的一举一动。开始游戏前，玩家可以塑造自己在虚拟世界中的外貌，之后还可根据自己的品味来挑选服装，接着你的夏威夷飞车之旅就将全面展开。在游戏开始初期，玩家没有太多的现金，只能租用一辆经济型汽车，往返于各个测试赛道来赚取资金。之后，你可以为自己在瓦胡岛上购买一处住所，拥有属于自己的车库和汽车。通过电视新闻来获得各大岛屿上的比赛信息，之后就可前往，同各路好手一起角逐丰厚的奖金和无双的荣誉。人物服装的更新是在游戏中特别设计的起居室中完成的，这里也将让玩家感受到“家”的温馨。在起居室的电脑上可以查看排名、新车手和比赛的新闻。在多人模式中，你还可以在这里向全球各地的玩家通过电子邮件发送战书。



逼真的主角形象，这将是增强玩家游戏体验感的又一利器

在游戏世界地图上分布着各种图标，它们代表着车房、挑战点、任务分配点等功能，这也是获得任务的一种方式。挑战内容包括单圈记时赛、双车追逐赛等超过50个项目。其中分布在地图中的那些挑战点在玩家发现之前是不显示的，它们的位置必须要你亲自驾车探索才能发现。之后，你就可以在不同挑战点（即使是没有陆路联系的两个岛屿上的不同挑战点）之间进行传送跳跃，免去了舟车劳顿之苦。即便是在观光驾驶过程中，玩家依然有机会通过挑战的方式赚钱。当你“看上”路上的某辆名车后，可以上前发出挑战信号，在得到响应后就可创建一个小型挑战赛。在多人模式中，这种小型挑战赛还需双方协商比赛路径、终点位置以及比赛规则。

游戏世界将通过各种即时任务来增加玩家扮演的投入感，如驾驶摩托车去追捕小偷、充当临时的出租车司机帮助焦急的路人赶航班，有时还要摆脱挑战者的追踪。网上市场每个月会追加新的汽车、摩托和配件，首饰、昂贵服装等奢侈品会随着玩家经济实力的增强而成为你的日用品。等玩家有了一定的实力后，可以同时拥有多辆豪华跑车，甚至可以自己组建车队。想象一下，在清晨醒来以后，从自己的车库中挑选一辆中意的跑车，在前后左右名车的簇拥下驶出自己的豪宅，在晨曦中驶过美丽的Waikiki海滩，穿越棕榈树林中的小道……这种享受绝非单纯的速度刺激所能比拟的。P



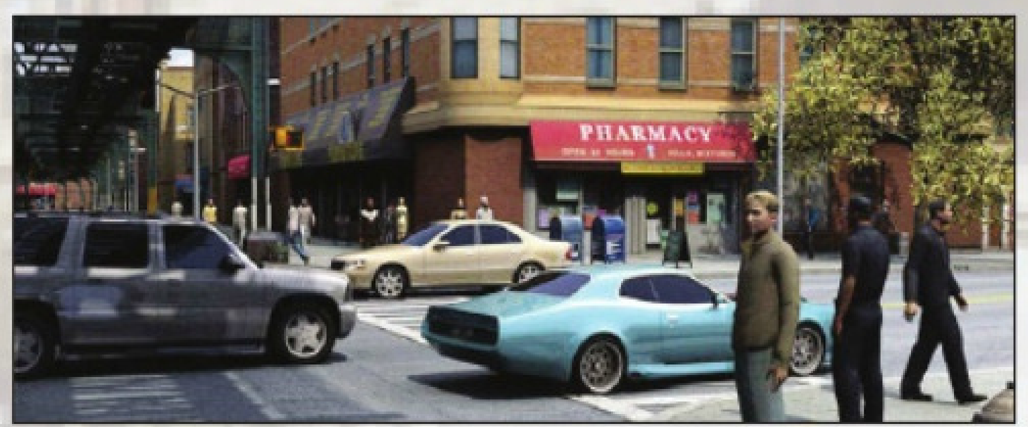
完美的车体反光效果

2 Days to Vegas
维加斯48小时

■北京 风亮

动作	制作：Steel Monkeys	上市日期：2007年
	发行：待定	推荐度：★★★★☆

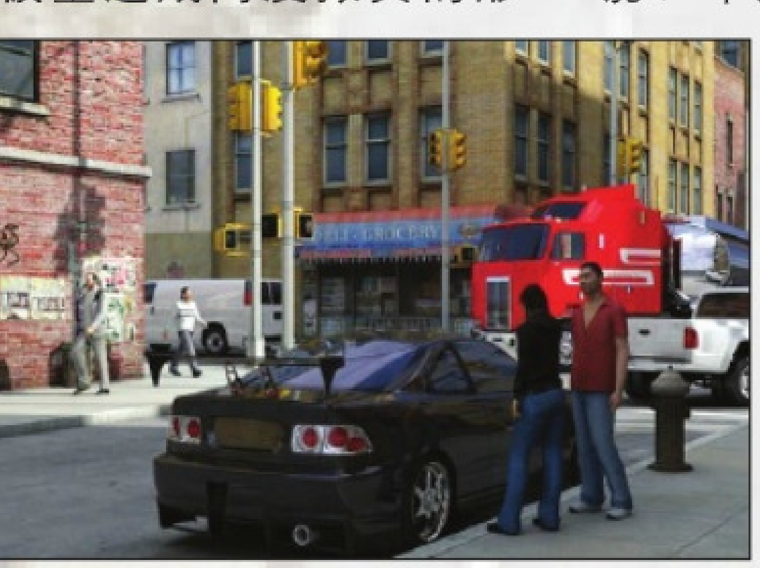
给鲍杰克48小时，他可以拯救美国两次；Steel Monkeys给你48小时，只是让你救回被绑架的的弟弟。这听上去是不是很公平？不过你可不是什么CTU探员，更不会有国防部随时调用卫星资源为你提供信息。作为一个刚刚服刑满3年出狱的人，你只想洗心革面过上平静的生活。但自己的弟弟却惹上了大麻烦，现在，只有你能从黑帮手中救出他。这事一点也不轻松，更何况时间被限定在48小时内。

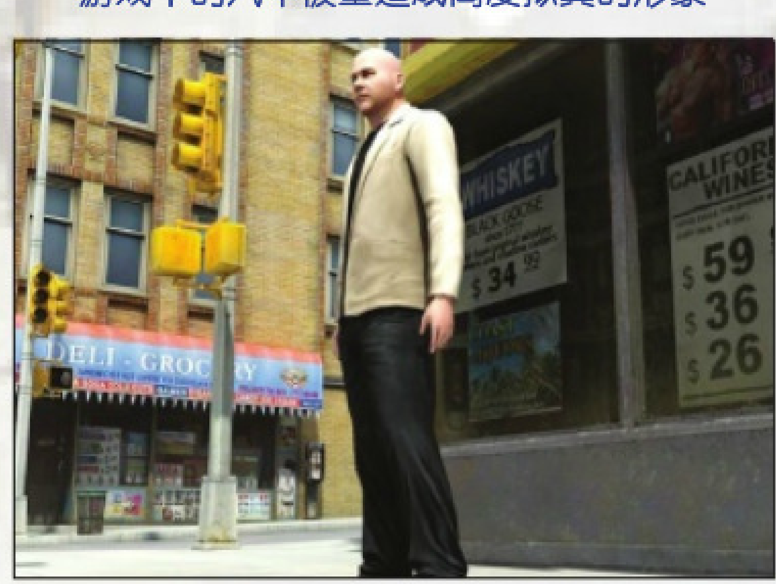


仿佛走在真实的美国街头

虽然制作团队Steel Monkeys来自俄国，但这款《维加斯48小时》（2 Days to Vegas）更像一部典型的美国动作片。游戏的故事发生在美国的几座大城市之间，无论是场景风格还是追车、枪战元素，整部作品充满了美国味道。其最突出的特点是真实塑造的场景和时间。游戏完全按照真实时间制定进度，每一分每一秒都与现实中完全一样。按照情节的规定，玩家必须在48小时内救出人质，否则整个游戏就失败了。令人感到惊叹的还有游戏中的环境设置，包括了以美国的拉斯维加斯为原型制作的广阔地图，玩家在游戏中将如亲历赌城一般。也许作为一名美国玩家更能体会这种妙处，不过从未到过赌城的人也算是有了一次虚拟经历的机会。这种真实的临场感得益于游戏精致的图像表现，人物、场景和物品的表现极为出色，其高品质的贴图和丰富且真实的即时光影，在游戏中呈现出一座逼真的城市——尤其是在车辆和建筑方面的表现，从发布的图片中我们可以欣赏到那种犹如照片般的真实感受。

《维加斯48小时》的具体动作内容和《侠盗猎车手》（GTA）有些相似，因此，汽车成了游戏中作用最重要、表现最突出的元素。游戏中的汽车被塑造成高度拟真的形象，其种类之多、刻画之细，已经超出了大多数竞速类游戏的水准。无论是跑车、卡车、油罐车，都经过精致的贴图展示出来，包括后视镜、车灯、排气管和悬挂系统，统统有所表现。尤其是车辆漆面的反光，几乎可达到乱真的地步。不过令人遗憾的是，游戏中的车辆没有得到汽车厂商的授权（估计那会是一大笔费用），所以全部车辆都使用了虚拟的造型设计，我们也就无缘享受如《极品飞车》般的驾驶体验了，这对于真实描绘的场景而言，不得不说是一败笔。


游戏中的汽车被塑造成高度拟真的形象



人物制作十分细致

玩家在整个游戏过程中，将接触和使用到很多车辆，暴力飚车是这款作品中的重要因素。和GTA不同的是，《维加斯48小时》将更加强调速度和时间的紧迫，这点从游戏的名字上就能得知一二。为了不耽误营救时间，玩家很多时候都是在和时间赛跑，其间，还会有暴力冲突事件不断发生。这种类似GTA的游戏形式早已被证明可玩性极高，但同时，对游戏中存在的暴力的批评也总是不少。在这方面，《维加斯48小时》最终会控制在何种的程度，我们只有在作品正式发行后才能体会。不过以西方人一贯的作风来看，制作者会更倾向于极致地表现游戏。从游戏史上来看，不少当时受到强烈批评的作品，最终大多数都作为具有代表性的佳作被玩家所牢记。P



New Release
上市游戏热报

■晶合实验室　天使之翼

编者按：制作本期的时候，正值元旦期间。天空飘落瑞雪，厚厚的白雪显然引发了路人的童心，雪球你来我往，好不热闹。反观本期上市游戏热报，兴许是不好意思和雪球争锋，倒显得有些冷清了。

2006年12月20日

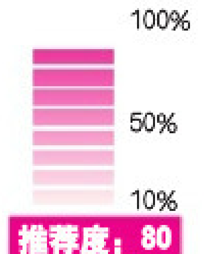
全权委托
Carte Blanche



制作：Absurdus
发行：G2 Games

游戏画面采用了“CinemaScope”的宽银幕电影格式，游戏基调也采用了黑白色彩，颇显独树一帜。





2006年12月22日

梦幻奇缘2
Fantastic Fortune 2

冒险+养成
制作：GeneX
发行：Ubi Soft Entertainment

玩家可从3位个性不同的女主角中选择其一，安排她参加武术、魔法等多种课程的学习。





2006年12月7日

伊尔2——捍卫雄鹰1946
IL 2: Sturmovik 1946

模拟飞行
制作：1C
发行：CDV Software Entertainment

全新的战役、全新的飞行任务以及全新的战斗机将出现在这款资料片中。

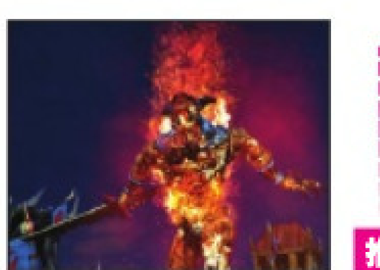


2006年12月22日

咒语力量II——暗影战争
SpellForceII: Shadow Wars

角色扮演+即时战略
制作：Phenomic Game Development
发行：JoWood Productions

本作最大的特点在于，将角色扮演和即时战略元素有机地结合在一起，为玩家带来了更多惊喜。





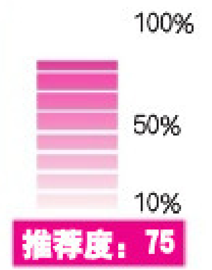
2006年12月19日

铸造自由
Forge of Freedom

策略
制作：Western Civilization Software
发行：Matrix Games

采用了《荣誉王冠》游戏引擎。本作在外交和经济层面有所增强，系统对玩家更友好，更适合时代特征。



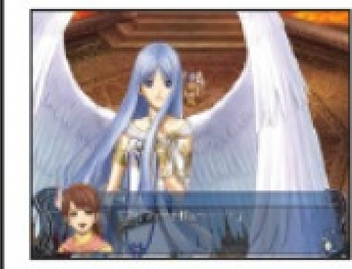


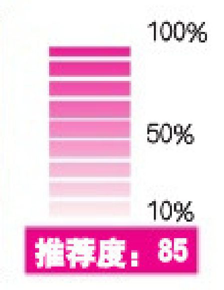
2006年12月22日

伊苏之起源（日文版）
YS Origin (Japanese)

角色扮演
制作：Falcom
发行：Falcom

本作承袭了前作的3D画面与2D平面卷轴过关的玩法，玩家可操纵主角通过多样化的动作来制敌过关。



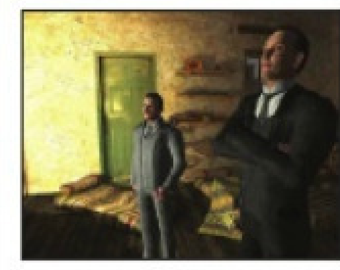


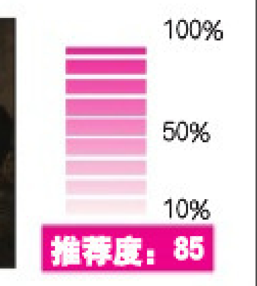
2006年12月28日

福尔摩斯——觉醒
Sherlock Holmes: The Awakened

动作冒险
制作：Frogwares
发行：FocusHomeIntera

本作采用了全即时3D呈现方式，包含了大量的关于光学和物理学的谜题。





2006年12月30日

NHRA短程拖车赛
NHRA Drag Racing Quarter Mile Showdown

模拟竞速
制作：Coresoft
发行：ValuSoft

NHRA短程拖车赛是一项有着悠久传统的世界拖车大赛。游戏有多种模式，玩家也可以通过网络和其他人连线对战。





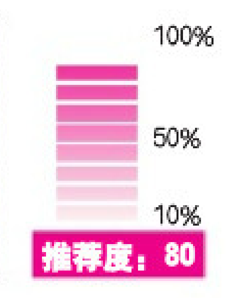
2006年12月31日

交火
Switchfire

动作
制作：Limbo Productions
发行：Frogster Interactive/Pixel Cage

一款街机风格的飞行射击游戏。玩家的任务就是同机器人的部队战斗并摧毁它们。





其他近期上市游戏

发售日	类型	游戏名称	中文译名	制作	发行	期待度
2006年12月19日	模拟经营	Beer Tycoon	啤酒大亨	Virtual Playground	Frogster Interactive	70
2006年12月19日	模拟飞行	First Eagles the Great War 1918	雏鹰空战1918	Third Wire Productions	G2 Games	75
2006年12月20日	体育	PDC World Championship Darts	世界飞镖大赛	Oxygen Interactive	Oxygen Interactive	75
2006年12月22日	模拟竞速	TrackMania United	联合狂热赛车	Nadeo	Focus Home Interactive	75
2006年12月22日	动作	Mars to Earth	火星来客	IncaGold	IncaGold	70



《侠义道II》武侠梦的延续

继两年前推出《侠义道》之后，成都梦工厂就在酝酿《侠义道II》的开发，这是裘新及其开发团队武侠情结的延续。《侠义道II》的背景依然是架空历史的武林世界，在这里，江湖上的正邪两派爆发了有史以来最为激烈的冲突，各自结盟以备决战，只有华山派采取了中立态度——一个血腥的江湖再一次呈现在各位玩家面前。

■北京 青青

侠义道II ●制作：梦工厂 ●运营：TOM游戏世界 ●游戏状态：1月份内测 ●官方网站：http://www.xyd2.tom.cn

自古乱世出英雄，江湖则是强者争霸的地方，《侠义道II》展现给你的就是一个更豪迈的江湖。作为《侠义道》的延续，游戏在继承了经脉和中医等中国特有文化的基础上，又添加了随身驿站等功能，更方便玩家在游戏世界里活动；大小周天、经外奇脉、独门武功等系统为玩家提供了丰富多样的游戏乐趣；门派会战模式提供了花样繁多的PK方式；帮派系统提供了多种发展模式，玩家可借此系统建设一个自己的帮派大本营。《侠义道II》的人物设定是按照帮派来划分的。在目前的游戏中，玩家可选侠客岛、聚贤庄和恶人谷的男、女角色进入江湖冒险，10级后还可选择加入九大门派。这时，你的武侠梦才算刚刚开始。


◀《侠义道II》可以说更加完善了《侠义道》的武侠世界

内外兼修。《侠义道II》中的武功分为内功与外功两种，内外兼修的人才能成为真正的武侠名家。内功的修炼与心法、经脉有很大关系，而心法又可分为增加杀气、气运、外功、外防、身法、内功以及内防等属性的不同种类。武林中人想在修为上更上一层楼，必须打通相应的经脉。


▲古色古香的世界地图

内力比拼。以前的网游一般是通过武器、武功招式来反映武侠要素，但武侠世界里最神秘的莫过于内功。前面已经提到，内功的修炼与心法、经脉有很大关系，而《侠义道II》中还加入了内力的比拼。在处于内力比拼状态时玩家不可移动，不能使用任何道具，力图让玩家体会到武侠世界里“高手过招只在一念之间”的神奇。


▲《侠义道II》延续了前作中细腻的2D场景

随从系统。游戏的随从系统中为玩家准备了随身驿站、随身商店、随身仓库、鉴定等系统——人人都将是江湖中的“百晓生”。通过这些功能，玩家可以方便地在战斗中购买药物、将获得的道具放入仓库，甚至是升级武器。这种自给自足的设计十分方便，谁说网游里事事都要靠协作？许多事只凭自己也是可以完成的。

独门武功。唐门的暗器毒药、华山的凌厉剑法在江湖中都可谓“独树一帜”——《侠义道II》中的各帮派都有自己的独门武功。使用独门武功需要耗费“真气值”但杀伤力巨大，修炼到高等级时可以秒杀怪物或玩家，真正做到独步武林、名冠天下。

帮派建设。在《侠义道II》中，帮派不再是显示玩家名字时虚有的名号，也不仅是由人构成的组织，而将是真实存在的、可以由帮派玩家自己建设的实体——系统为玩家提供了多种建设帮派的模型。玩家可根据自己的需要在这些模型上添加各种防守建筑，筑就坚固的帮派堡垒。这将是实际存在的帮派大本营，随着等级的提升，帮派还可向游戏系统购买生产类NPC，生产高级装备需要的材料，制造财富、扩大势力。


▲《侠义道II》中设计了自动吃药功能，玩家可以设定自动回血，防止意外死亡




▶少林木人巷中会有怎样的遭遇？

闭关系统。也许有的玩家因为无法长时间在线而不能快速升级，游戏在此设计了一个有趣的功能——通过离线挂机可以在闭关房或练功房中快速提升武功和心法的等级，而不必费时费力去艰难地升级。毕竟进入五光十色的武侠世界，感受侠义、磊落的人生才是大家共同的目的。P



《奇迹世界》"专业性技术体验"初体验

第九城市运营的网络游戏《奇迹世界》（中国台湾省译为《战魂Online》，以下简称为SUN）终于面向中国大陆地区玩家发号了。2006年12月26日，九城举行了为期6天的"专业性技术体验"，主要目的是进行系统技术测试，寻找游戏Bug。这次体验的大部分账号发放给了较有影响力的网游公会，内地玩家终于走进了这个神秘的"奇迹"世界。

■北京 Merlin

新手，向着精灵湖前进

作为一款韩国游戏，很明显SUN极度追求华丽的画面效果。人物的选择和创建界面都可谓"流光溢彩"，展现出一贯的韩国式唯美风格。但此次测试似乎并不支持抗锯齿效果，这让HDR效果下的游戏画面看起来锯齿很明显。如果这是为玩家的电脑配置考虑，希望今后可以加入更多的自定义选项。

游戏中可以选择狂战士、龙骑士、圣射手和魔法师4个种族（同时也是4种性别和职业）。其中狂战士和魔法师出生在特林洛，龙骑士和圣射手出生在沃德。其实这样的设计没有太大区别，因为两个新手村距离非常近，特林洛和沃德目前的唯一出口都通向野兽森林的精灵湖，这里是10级以前玩家的主要活动区域。


▲ 狂战士的特写，人物模型和光影处理都比较到位

▼ 圣射手的出生地沃德，和特林洛一样总是处于黑暗中



▼ SUN的野外场景明亮开阔，和《激战》的感觉类似




▲ SUN的汉化文本和台服差不多，只是一些地名翻译不同

豪快的战斗，豪爽的任务

▼ SUN中的怪物喜欢群居，一般没有单独活动的




▲ 两名圣射手配合出击，子弹横飞，尸骸遍地


▲ 由于移动中无法施法，魔法师最怕陷入重围

▼ 体验期间怪物的刷新速度奇快，你会发现怪越杀越多



无论你选择哪个职业，向出生点附近的NPC接到第一个任务就可以出城。在明媚的野外，有一条主线剧情可以引导你完成一系列的任务。初始任务十分简单，就是去附近消灭森林哨兵等低等级怪物。把1级就可以使用的几个技能拖到快捷栏里就可上阵了。

在游戏中，每个职业都有他们可用的魔法技能，除了狂战士在开始阶段主要靠砍之外，其他职业都可依靠技能提高战斗效率。如圣射手的六连击使出来犹如轻机枪般爽快，怪物还未近身就一头栽倒了（当然，你需要一定的回蓝的时间，否则就无敌了）。在实战中，每个职业杀怪的速度都极快，但初始任务的好处是大量经验值和金币的奖励，不做可惜。

人物的初步培养路线

SUN中的人物也是依靠技能点的不同分配体现人物发展上的差异。技能有系的划分，如魔法师就分为"自然"和"生命"两系。由于每级最多只能得到5个新的技能属性点，所以双修应该不太可能。技能学习的前提是有足够的属性点来提升这两个系的技能熟练度。只有当某个熟练度达到一定数值时，才可以用技能点升级或学习新技能。因此，按照你自己对人物的理解选择一个系主修才是正确的选择。P


◀ 当自然系的技能熟练度提升到时，就可以提升火箭术和冰刃术的等级了

◀ 20级时拿着巨款找公会管理人阿瑞斯就可以建立自己的公会了，这将是一个新的开始

奇迹世界 ●制作：Webzen ●运营：第九城市 ●游戏状态：近期内测 ●官方网站：http://sun.the9.com



荣誉之战
浅析《霸王》职业在战场中的定位

有的《霸王》服务器每晚20时都会开放种族之战，相互敌对的异种族之间此时没有安全和中立可言，可以随意PK，且每杀死一名异族人都可以为自己的种族记上一定的功勋值。人类、月精灵以及兽人的战斗要讲究战略战术和排兵布阵；当然，明确自己职业的强弱也是必要的，毕竟知己知彼方能百战百胜。

■上海 龙之战风

霸王 ●制作：NHN ●运营：盛大网络 ●游戏状态：免费运营 ●官方网站：http://ac.sdo.com

人类，配合才是王道

骑士。人类骑士由于生命力顽强，往往是吸引火力的最佳人选。善加利用这一点，一个人类骑士可以拉跑很多异族成员，会出现如同野外拉怪一样的有趣场景；其他同族可以趁机攻击——这一招用于破坏其他种族或公会的阵形非常有效。

法师。如果同时被一名法师和一名弓箭手盯上，那将是相当郁闷的，因为很多职业都对自己的强身技能十分依赖，而法师和弓箭手偏偏擅长破坏对方的这些技能。法师本身就是人类的主要攻击输出者，因此在战场上，要么不要去惹法师，要么就在第一时间内击倒法师，不留后患。


▲在战斗中保持队形十分重要，切忌乱战

弓箭手。弓箭手的体质在人类中最为薄弱，往往是被追杀的对象，但其高敏捷与高移动的属性又让他很难被人追上。弓箭手虽然看起来是个鸡肋，但用他拉怪或破坏对方的强身技能往往能收到奇效。

月精灵，魔法与偷袭

游侠。由于月精灵缺乏吸引火力的“肉盾”职业，因此这个重任就交给了游侠。好在其全身高达64%的物理抵抗完全可以胜任这个角色，吸引敌方的火力自然不在话下。开战初期大量隐身的游侠还可以趁机突袭对方，给对方一个措手不及。

召唤使。召唤使的攻击模式简单而有效，只要向敌人快速施放技能，两名召唤使既能充当一阵肉盾，又能输出大量伤害。此外，月精灵的技能都十分华丽，无论是召唤精灵还是使用攻击、辅助技能都会浮现出大量的魔法阵。绚丽的魔法效果对电脑配置不够好的玩家也算是一种另类打击，不过前提是己方阵营的玩家电脑配置基本过关。


▲隐身的游侠可以发起一波突袭

兽人，天生蛮力须利用

狂战士。狂战士在战场上的表现往往最为活跃，这是由他们多样化的技能所决定的，有时他们还会使用“霸王吼”和有名的“小天鹅舞”摧残对方。狂战士的很多技能动作幅度都很大，如“狂龙怒斩”施展起来会腾空挥刀斩杀，可以说他是万夫莫敌的主要伤害输出者。

术士。术士是种族战时兽人的第二火力输出者。他一般会站在原地施放范围魔法，这一设计让许多初入游戏的法系玩家相当不习惯，而在战场上的确也是个弱点——往往打着打着发现自己已身陷重围。因此，术士要抱着“打死一个赚一个”力拼到底，要是频繁移动就发挥不出作用了。



▲来之不易的会战胜利

猎人。如果说服装最漂亮的是弓箭手，那么动作最漂亮的就一定是猎人了，如“黑龙锁链”和“凤翼天翔”的使用效果就很华丽。如果使用后一个技能，猎人会如同飞天的火燕一般升空，展开燃烧的双翼。如果在战场上的一个区域内不断有猎人飞天，那么很可能下面就有一个打不死的骑士，这时就该狂战士出手了。P


▲大战之后留下一张难忘的“纪念照”



《完美世界国际版》法师加点法新解

《完美世界》里的法师是最擅长施展攻击性法术的，其强大的力量是许多玩家选择练法师的根本原因。在《完美世界国际版》中法师依然拥有无尽的力量，但在其内测开始后法师的属性还是有所改变，使不少原来的法师玩家无法适应。其实，就算法师难练大家也都是平等的。在此，笔者和大家探讨一下备受关注的法师加点问题。

■北京 饼干

完美世界国际版 ●制作：祖龙 ●运营：完美时空 ●游戏状态：免费运营 ●官方网站：http://www.w2i.com.cn

血法，群杀练级皆一流

加点办法：不加敏捷，力量和灵力根据法器和法袍的属性加，其他全加体质（每级加3点灵，剩余属性点在6级以前全部加力量，6级以后逢双数级别加1点力量，其余加体质）。在灵力对伤害的影响不明显的情况下，这种配点不论是打怪还是PK（尤其是团P）优势都非常明显。即使这种配点不是最强的，但毫无疑问肯定也不会弱。


▲ 血法可使用更多武器，但衣服必须是法袍

装备：需对应等级的法袍。宝石推荐镶嵌全黄沉石；首饰推荐用减免物理伤害的物防首饰，可弥补防御上的弱点。

优势：极强的生存能力，群杀练级一流；团P时带一个血羽可给对方造成很大的威胁。

劣势：物理防御太低，被武侠妖兽近身后非常被动。另外提高生命上限5%的属性似乎被取消了，改成直接加生命值。

敏法，极端追求暴击率

加点办法：敏捷和力量按同等级的轻装加，灵力按照同等级法器加，其余加体质。敏捷对法师的意义除了可以穿轻装之外，最终重要的是致命一击率。这种配点的法师面对战士系职业，很明显比其他类型的法师更加具有优势。


▲ 敏法的高暴击率令人惊叹

装备：需要对应等级的轻装。宝石推荐镶嵌全黄沉石；高端武器和戒指优先选择带致命一击的，而项链、腰带用魔防的比较划算。

优势：极品暴击装备加上自身的敏捷加成能带来非常高的暴击率。闪躲、防御和魔防比较平均，尤其对妖兽具有明显优势。

劣势：生命值太少，当然有得必有失。

灵法，平衡犀利皆不足

加点办法：不加敏捷，力量按照装备加，加少量的体质，其他全加灵力。这是比较有争议的一个加点法，本来看中的是灵法的高伤害。我们来计算一下，如果灵法魔攻有1200点，血法魔攻有800点，这并不代表灵法的伤害就比血法高50%。按照伤害计算方式，总伤害=基础攻击+法器攻击+技能附加伤害。这里只有基础攻击由灵力决定，实际练级中根本看不出血法和灵法在伤害上的区别。

装备：与血法相同。

优势：不比血法有优势，打单个怪时稍微轻松点。

劣势：灵法的生命只有血法的一半。


▶ 由血法和灵法衍生出来的灵血法介于两者之间，区别只是血和灵搭配的比例，一般血越多优势越大

重装法，恐怖的物理防御

加点办法：力量按照同等级重装加，灵力按同等级法器加，其余加体质。力量对于法师来说只有一点，那就是穿更“厚”的装备。所幸重装除了带来极高的防御之外，还附加生命加成。这一点远比法袍的真气、轻装的闪躲更实际，也是促使法师选择重装的一个重要理由。


▲ 重装法追求防御力，但伤害就低得多了

装备：对应等级的减需求重装；宝石推荐火防石或黄沉石，首饰推荐使用减免物理伤害的魔防首饰。

优势：配合土盾可拥有超高的物理防御。

劣势：魔防低，面对自己同行或羽灵几乎没有胜算。

升级、打宝、赚钱是每一款MMORPG的主题，在以未来城市为背景的网络游戏《都市2046》中也不例外。也许一些玩家更喜欢出城去打怪，不太习惯以城市场景为主的游戏设计，因此笔者在这里简要归纳几个方法，以便玩家能够更轻松地享受游戏。

■北京 乱子



《都市2046》快速打宝练级攻略

熟练运用范围攻击

在《都市2046》中，玩家会学到很多范围攻击技能，如武道会中“拳”类技能的流星拳、玄气掌、碎石拳、冲气拳、九阳神拳等；“脚”类技能的旋风踢、剪刀脚、连环旋风踢等。

适当地使用范围技能可以提升打怪的效率，但要注意的是，范围技能分为“目标周围”和“自身周围”两类。前者是以攻击目标为中心、对周围一定范围内的敌人进行攻击判定的，技能必须击中目标才能引发范围攻击；“自身周围”类的范围攻击以自身为中心对敌人进行判定。这种攻击的好处是不受障碍物限制，弱点是攻击距离有限，但相比之下此类技能更实用一些。游戏中较常使用范围攻击技能的地点是俱乐部内或各大别馆内，如修炼1～3馆、博物馆、情报馆、图书馆、职业修炼室等地。这些馆内拥有许多独立的小房间，每间里都有3个左右的怪物。这时可以让玩家分开两组，贴墙站在房间两侧，这样只要自己房间和隔壁房间有刷出的怪物都能进入攻击范围。如果是多人组队的话，则可每人占据一个房间，由等级低的玩家来引怪，可以大大提高刷怪的速度。

攻击弱小，薄利多“消”

打怪→升级→打更高级别的怪→升级，这仿佛是个定律。可在《都市2046》中，如果你这么做，会极为浪费时间、精力和金钱。虽然在游戏的设定中，玩家等级提升后攻击同一怪物的经验值将慢慢减少，但这并不代表你不能打低等级的怪物升级。因为怪物要变成灰名，起码要跟你相差好多级，如果鼠标指向某个低等怪物，而它的名字仍是红色的话，则代表玩家在攻击它时还会获得一定的经验值。因为这样的怪等级比玩家略低，且大量刷新，因此在相同时间内可以获得比攻击高等怪物更丰厚的经验值，正所谓薄利多“消”。用这种方法不但可不冒生命危险地快速升级，还能省下不少药钱。


▲ 攻击弱小怪物效率高

以老带新经验多


▲ 利用范围攻击清小怪


▲ 老人带新人，两者都受益

在其他网游中，通常我们会看到新手在寻找老玩家组队，以求快速升级，而在《都市2046》中却有很多高等级玩家给新手金钱，并让新手带他们去练级。为什么会出现这样奇怪的现象呢？原来一切都缘自游戏独特的经验值分享制度。老手带新手打怪，经验值不会均分，而是等级高者得到的更多。

虽然新手的经验值相对很少，但由于效率的提高，危险性下降，单位时间内的收获还是很丰厚的。在战利品的分配方面，高等级玩家可将道具分配设定为队长优先，金钱设定为平均分配。如此一来，不用怕适合自己的宝物被新手拿走，又不至于让新手一文不名，合作才能更为密切。其实带新手最大的好处是，组队打灰名怪物时也可以从它们身上获得经验值。

打低等级怪得宝物

等级高的玩家回到一些低等级怪物区打怪通常并不是为了升级，而是带着打宝的目的。因为如光头怪、僵尸王耐迪等怪物，比较容易掉落宝物，于是它们就成了玩家最爱欺负的对象。玩家希望得到的宝物不外乎是灵界石（灵界魔石）、防护剂（高级防护剂）以及有属性的低阶武器。不过对高等级玩家来说，等级一旦变高，打低等级怪的掉宝率也就跟着下降，这也使得一些玩家产生了宝物难打的怨言。其实，等级升高后打同等级怪的掉宝率也不高（如果掉落率太高也就不是“宝”了）。想打宝的玩家一般只有组队打高等级的怪物或者是带新手打低等级的怪物两种选择。虽然打低等级的怪物的确难掉宝物，不过队伍里加入等级低的玩家还是可以提高一些打宝率的，这和带新人刷经验是一个道理。P


▲ 打低等级怪也是不得已而为之

都市2046 ●制作：广东数通 ●运营：广东数通 ●游戏状态：免费运营 ●官方网站：http://2046.5u56.com



《街头篮球》新版防守攻略篇

《街头篮球》在2006年底推出的圣诞迎新版《冬季恋歌》推出了很多具有节庆气息的道具和冬日球场，可谓《黑色闪电》之后最大规模的一次更新，但这个版本并没有对游戏的实质——比赛的相关属性进行太大调整。因此，本文将要提到的“新版”依旧是指《黑色闪电》版本，笔者将针对这一版本谈谈防守的心得。

■上海 马儿

外线防守情况分析

在新版中，盖帽有效面积的扩大似乎遏止住了3分“龙卷风”继续刮下去的劲头，但防守难度并没有因此而减弱。相反，由于进攻方的得分方式发生了变化，防守方的成员也必须作出相应调整。与《大联盟》版本一样，防守的重点还在3分线附近。在目前的版本中，一直使用W键盯人防守是无法达到最佳效果的，与以前的以不变应万变相比，防守要更多考虑对手的得分方式。最好的防守要善于阅读比赛，在前3球中摸清对手的比赛习惯，然后迅速作出调整。通常的外线防守会遇到以下一些情形：



▲ 称霸篮下比赛就赢了一半，再拿下3分线这块阵地就真正称霸全场了

1.对手无球时，跟紧或有意留出一定空当诱使对手在接球瞬间直接出手，再冲上去给他一个大“帽”。2.对手持球时，贴紧。只有在与持球队员面对面且贴得足够紧时才更容易盖帽成功，同时还必须在对手作出投篮动作的瞬间同步起跳，跳早跳晚都会降低盖帽成功率。3.己方队员防守失位时，与己方队员换位防守。4.对方内线队员拉出来掩护时，己方内线成员也必须上前协防。5.对手使用过人技能摆脱时，如果对方没有31级技能或背2技能可以按W键往他身上死靠，封住他左右的突破点，等着他往你身上撞。如果有前述两种技能，那么要酌情使用W键防守技能；在他使用背2时判断其晃动方向，然后尽量背对对手，千万不能直接面对他，这会有效降低他的晃人成功率。

对防守来说，最难的并不是跟住或紧贴对手。如果跟紧、贴紧后被对手的假动作晃开，那么所有的工夫都是白费。对付迷惑性较强的对手，有一招最懒的防守方式：在你拿不准他是否要投篮时就按A键干扰，降低其命中率；他怎么晃你也不跳，这样至少可以让你的防守不会出太大问题。

对防守的建议

根据几种比较常见的进攻方式，笔者有如下防守建议：

防挡差： 建议绕前防守，提前判断外线后卫将要行动的方向，作出已占领此地状，逼迫对手转移。

防交叉： 建议己方防守队员换位防守，效果较好。

防反跑： 《黑色闪电》中防反跑的难度有所降低，但即使防守亦须若即若离，不一定非得跟紧不让。以退为进也是好策略。



▲ 事实上，《黑色闪电》影响了所有人的习惯，把对手摸清楚也不是那么容易

虚防： 当己方其他防守队员失位时，上前补位防守；某些对手会产生顾虑，放弃直接得分机会，这样可以为己队争取更多防守时间。

补位： 并非每次己方成员失位都一定要去补防，某些情况的补位更为有效。如果对手将己方队员晃倒在地并瞬间拉出空位，他就很可能会投篮，此时收获一个盖帽也是极有可能的。

《冬季恋歌》新感觉



▲ 女版圣诞装为女性角色更添几分妩媚，与男版刚好成双



▲ 冬天的工地球场，背景是美妙的圣诞音乐，十分温馨

《冬季恋歌》中的道具数量比《黑色闪电》有明显增多，它们将在今后一段时间陆续与大家见面，但其中部分将只在宝箱和大型活动中放出。这其中最引人关注的是10余种圣诞节道具的推出。新出现的女版圣诞装十分漂亮，配以原有的男版圣诞套装，是游戏情侣的首选，也给岁末年初之际的《街头篮球》里增添了几分浪漫气息。细节的调整上。一是改变了游戏时小喇叭内容的出现区域，且一次最多出现3条，防止小喇叭影响比赛；二是修正了游戏的若干Bug，并增加了玩家在PK模式下强行推出游戏的惩罚力度。此外，游戏新增了圣诞主题球场，悠扬的圣诞歌、可爱的雪人让人倍感温馨。

街头篮球 ●制作：JC Entertainment ●运营：天游软件 ●游戏状态：免费运营 ●官方网站：http://www.fsjoy.com



头条 《梦幻西游》玩家代表大会在广州召开
丁磊出席 举行玩家PK赛 玩家与游戏策划面对面

本刊记者大嘴六一广州报道 2006年12月22日，记者奔赴广州采访由网易举办的“《梦幻西游》玩家代表大会”。下飞机后，在与网易相关人员的交谈中得知，尽管《梦幻西游》已在全国各地举办过多次玩家见面会，但这次邀请的代表基本上都是各大“梦幻”论坛的版主或记者，可以说是全国“梦幻”玩家的意见领袖，他们肩负着向策划们面对面“发难”的重任。这样的代表大会还是第一次搞，因此简称“梦游一大”。


▲ 网易大厦张灯结彩，迎接玩家代表


▲ 玩家参观网易公司，瞧这认真劲儿

广州的天气比北京要热得多，也许这更有助于激发玩家的热情。在从机场前往网易总部的大巴上，玩家代表们互相攀谈，很快就熟络起来，时不时能听见诸如“原来你就是XXX啊”这样的对白，大家都是《梦幻西游》官网上的常客，现下总算是“见面胜似闻名”了。在这次受邀请的玩家代表中，女性玩家占到了相当的比例，都说《梦幻西游》里MM多，真是名不虚传啊！

当天的安排主要有两项，一是参观网易大厦，二是组织游戏策划与玩家代表的PK大赛。网易大厦共有10层，7～9层都是游戏部的地盘。参观之前，男性玩家和女性玩家表现出了两种截然不同的兴奋：对于男性玩家来说，不少人抱着成为一个游戏从业者的憧憬，这正是一个绝佳的观摩和学习的机会，后来证明，他们在各个制作部门参观时都表现得特别认真；女性玩家则在参观之前就开始一脸兴奋地窃窃私语：“听说策划和制作部门有不少帅哥呢！”在参观途中发生了一个小小的花絮：当走到某个部门时，突然传来了一阵欢快的圣诞歌声，两位圣诞老人拎着大大的礼物袋出现在人群中，就连同行的网易员工也一脸诧异。圣诞老人开始给每个人发送礼物，玩家们也收获了意外的一份。礼物虽不贵重，但却让每个人都感受到了开心。接下来在一楼的会议厅举办了策划和玩家的PK大赛。在每位策划出场时，从玩家代表的欢呼声中可以感受到，他们对几位策划都已相当熟悉。后来跟一位玩家聊天时他说，策划们时常在《梦幻西游》的官网出没，虽然基本处于潜水状态，但玩家对他们的名字都早已了然于胸。这位玩家不无遗憾地表示：要是他们经常上来灌水就好了！——拜托，他们要没事就上来灌水，谁给你们做游戏啊？


▲ 丁磊在认真倾听玩家的提问


▲ 玩家夫妻惹人羡，这也是玩网游的动力之一吧？


▲ 这一定是一个难忘的生日吧！

PK大赛采用5对5的方式。在玩家代表队中有一位选手相当特殊，他是带着自己在《梦幻西游》中认识的妻子来的——注意，他们可是先在游戏中相识相知，然后才在现实中结婚的，这段佳话明显让其他玩家相当羡慕。而在PK当中，坐在台下的MM显得比比赛中的老公还要紧张，有了这样的贤内助支持，怎能不斗志昂扬，小宇宙爆发？比赛不到半小时，策划队就溃不成军，完败！晚上吃饭时，《梦幻西游》的产品总监丁丁不无懊恼地表示：“练得太少了！操作，操作是关键啊！”晚餐时，网易团队还给一位当


▲ PK赛策划队大败，不过也要理解他们，他们哪有玩家玩的时间长啊



▲ 丁磊（前排中）与出席代表大会的玩家和媒体代表合影，我们难忘的广州之行也画上了句号

天过生日的玩家送去了意外的惊喜。当主席台上的投影播放着《梦幻西游》运营团队送上的真心祝福、一个大大的蛋糕被推上台时，这位玩家已经激动得不知道说什么好——更何况后面还有一个iPod作为生日礼物呢！眼红的媒体记者们开始起哄："今天我也过生日！"顿时遭到了大家的鄙视。

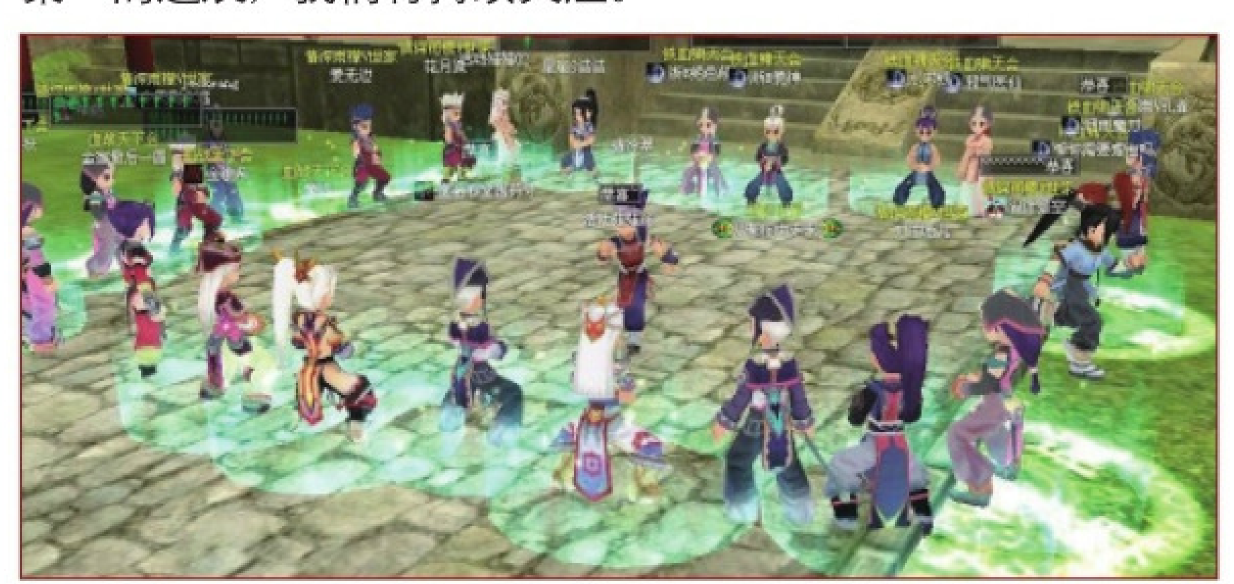
第2天进行的是本次大会最重要的活动——"策划面对面"。玩家与策划们进行了长达3小时的座谈，就连网易的头号Boss丁磊也按捺不住，亲自参加了座谈会，并回答了玩家提出的不少问题。这些主要是账号防盗、线下交易、副本设计、防沉迷系统等玩家最关心的问题（具体内容已被整理后更新在《梦幻西游》官网论坛，不多赘述）。由于涉及到玩家自身利益，几乎每位玩家代表提问时都毫不客气；而策划们也没有回避问题，尽可能地作出了回答。值得一提的是，丁磊提到防沉迷系统时相当坚决地表示："网易并不希望玩家花费过多的时间在游戏中，尤其是18岁以下的玩家，每天3小时已经是极限。"本次活动的主题是"将话筒交给真正的主角"，从现场来看，玩家们的确成了主角，即便是与丁磊面对面，他们也毫无怯意。

两天的玩家代表大会很快就结束了，在返回北京的飞机上，当记者采访两位同行的北京玩家时，他们均表示对网易主办的这次活动比较满意。至于玩家们向运营方提出的问题和要求能否得到满意的回馈，"当然，要马上就实现我们的要求是不现实的，但相信给他们一些时间，他们应该能够做得到"——两位玩家代表如是说。在接下来的6个月里，网易还会选择全国6个城市开展玩家代表大会活动，他们正在试图与玩家真正地联系起来。记者不由得心生感慨，当自己还处在这些孩子们的年龄时，游戏就是游戏本身，交流也仅仅局限于身边的几个玩友，与游戏的开发、运营商面对面是从来都没有想过的，所以也根本谈不上什么梦想。现在，已经是一个新的游戏时代了。

焦点《热血江湖》"买脏案"虚拟财产保护又添新课题

特约通讯员黑手报道 在媒体的推波助澜下，《热血江湖》所谓的"买脏第一案"近来逐渐成为网络上的热点。事件的起因是《热血江湖》网通1区天池服务器的玩家"雪之意境"于2006年12月8日晚在网吧登录游戏，刚玩了一会，账号就被盗，无法再进入游戏。沮丧的雪之意境正打算离开网吧，却无意中发现自己已丢失的账号正在和邻座的一名玩家交易，且正以极低的价格抛售他的装备、道具。看到自己虚拟财产的损失，雪之意境一时怒起，与邻座玩家发生争吵；由于无法查清是谁盗了自己的账号，于是他斥责对方买赃。事后，雪之意境以买赃为由，委托律师给此人发了一张律师函，意欲通过法律手段维权。这件事经某网络媒体披露后，引起了一定程度的关注。《热血江湖》的运营商17Game也表示了对此事的关注，并表示愿意配合该玩家的申诉，并对明显涉嫌"买脏"的玩家作封号处理。

近来，热门网络游戏的账号安全问题已经让玩家有了自身难保的感觉，特别是一些涉及大量虚拟物品交易的游戏中盗号现象频繁。《热血江湖》在2006年就曾爆发过一次大规模盗号事件，而针对《魔兽世界》的盗号在2006年也十分猖獗。具体到这次的"买脏案"，在舆论上形成了两种比较主流的观点，一种观点认为"买脏"就封号，这背后的冤死鬼一定不少，搞不好天怒人怨；另一种观点则认为，为了还网络一个清静，运营商使出铁腕是必须的。关于这次"买脏案"的进展，我们将持续关注。


▲ 对许多靠倒卖道具为生的玩家来说，被盗号就是灭顶之灾，而他们中也有可能催生出新的盗号者

潮流《魔兽世界》狂欢冬幕节"冬天爷爷"来作怪

特约通讯员红眼睛伊莲报道 岁末年初，《魔兽世界》中一年一度的冬幕节狂欢再次进入高潮。分布在世界各处的欢乐制造器成了无聊的人们在闲暇中最开心的游戏，变成侏儒在主城跑来跑去成了最流行的行为艺术。在笔者所在的二区迷雾之海服务器，一个名为"忘川"的公会正是以这种方式来庆祝新年的。元旦前夜晚8时左右，笼罩在节日气氛里的铁炉堡里突然喧闹起来，原来这个公会的所有在线成员统统变成了红色侏儒的模样，在银行和拍卖行之间的空地上转圈圈。虽说这样的举动并非他们首创，但受到节日气氛感染的玩家们还是陆续加入了他们的队伍，还有人大喊："你们等等，我去变了一起来玩。"在侏儒团几步远的地方正端坐着传说中的冬天爷爷，他是来给那些欢迎他的人送礼物的。如果你为他完成几个简单的任务，他还会写信来感谢你，并送上一份礼品。但欢乐的气氛中也有不和谐音，许多玩家都在自己的信箱里收到一封标题为"冬天爷爷来了"的来信，信中像模像样地写道："你好，我是冬天爷爷……这些是来自烟林牧场的馈赠……如果你今年表现良好的话，你也许能从烟林牧场得到更多的礼物。"可一旦你不小心收下了这封信附赠的"礼品"，会发现90G已经自动送给了发信人。仔细一看，原来这是"付款取信"信件，发信人竟然叫做"冬天爷爷"，一字之差！当大家都在谴责骗子时，得知骗子还有新变种："冬天奶奶"更狠，一封信宰你200G！


▲ 不断有人加入到队伍中，这次活动效果很好



▲ 真假冬天爷爷的来信中，附件里的礼品看起来是一模一样的，很有欺骗性

三世三生
略谈宇峻奥汀的《幻想三国志》系列

■ 晶合实验室 精神分裂

《幻想三国志》是在2003年年中发售的，那正是网络游戏在中国大陆地区疯狂扩张的时刻，单机游戏在网游的挤压下已经出现了萎缩的迹象，《幻想三国志》在此时不经意间登场，让萎靡不振的单机游戏市场浮现出一线生机。无论从市场反响还是玩家反映来看，《幻想三国志》都堪称2003年国产单机游戏中最成功的一款。两年之后，《幻想三国志贰》以更长的篇幅、更曲折的情节、更出色的音画表现，在热火朝天的网游潮中为国产单机游戏保留了最后一分尊严。这两款游戏让宇峻科技（2004年与奥汀和宇奥重组为宇峻奥汀）在《新绝代双骄》之后成功打造出另一个为广大玩家喜闻乐见的品牌系列。2007年春节之际，宇峻奥汀的新作《幻想三国志3》即将成为今年国产单机游戏的“开年之作”，相信读者们看到这篇文字时，新作已然在我国台湾省上市，简体中文版的发售也指日可待。《幻想三国志3》会给我们带来怎样的新感觉？也许我们应该循着《幻想三国志》前两款作品的脉络去一窥端倪。

宿命与神话
屡试不爽的戏剧元素

《幻想三国志》的故事发生于汉献帝建安十三年（公元208年）的赤壁之战前后，《幻想三国志贰》则描绘了建安四年（公元199年）官渡之战前后的一段恩怨情仇。续作故事发生在前作故事之前，这好像是宇峻奥汀近年来常用的手法，《新绝代双骄》及其续作就是个很好的例子。这样做的一个好处是不必为本作故事与前作结尾拉上关系而绞尽脑汁，避免了细节上前后矛盾的尴尬。不管怎么说，《幻想三国志3》将这一手法推向了极致，游戏的背景放在了汉灵帝中平元年（公元184年）的黄巾起义之前，严格来讲，三国时代还没有开始呢。相对于官渡、赤壁这样决定了三分天下走势的历史性时刻，此刻的华夏大地还处于东汉王朝行将倾覆的酝酿时期。林立的诸侯势力绝大多数在此时崛起，可以说这是个英雄辈出的年代，但正因为如此，戏剧化的元素——乱世的悲怆和惨烈也显得格外突出。

其实说起来，《幻想三国志》系列的背景一向与三国历史没有特别紧密的结合（要不怎么说还有“幻想”呢），真正的故事背景需要上溯到更早更早以前。在前两款游戏中，姬轩与姬霜的奇异情缘来源于上古时期黄帝与蚩尤大战的后遗症，楚歌与海棠的生离死别则是因为更早一些时候应龙与女魃的宿命循环。可以说，它们是上古神话时代的纠葛在新时代的延续，《幻想三国志3》看上去依旧是这个路数。黄帝与蚩尤战于涿鹿，黄帝大胜，同盟的七大先锋兽族功不可没，黄帝遂赏赐七大兽族各1块七曜晶玉（日、月、金、木、水、火、土），每块有其神秘法力。可惜黄帝归天之后无人能管束七大兽族，他们热衷于自相残杀，最后仅余下3族，7块晶玉也散落四方。到了三国时代，不知是什么世外高人和黄巾起义的首领张角一同研究出了7块晶玉的神奇作用——能够启动封印魔界之门的上古机关“七曜星轮”。这就好比是科学家的危险试验召来了异次元空间里的妖魔鬼怪，于是在平息战乱的同时，英雄们还要面对来自于神话世界的魔鬼，制止毁灭全人类的天灾……在两款前作中，黄帝和蚩尤为了一个女人从前世打到今世，连带黎民遭殃；应龙和女魃生生世世爱而不聚，最后投错胎造成了皇家血案。相比而言，这一次故事的主人公们总算担负起了更重要的使命，同时，故事的结尾也肯定会更悲惨更凄切。宿命啊宿命，为什么要让这一切都发生在三国时代，不


游戏之意不在“三国”，在于“幻想”



三国人物大多是以NPC的形式与玩家互动


爱情、宿命，永远有价值的游戏主题

能转移到唐宋元明么？实际上，这些故事如果转移到其他年代发生也不会让创作者花费太多力气，不过三国这个华夏民族历史上独有的风云际会的时代实在太有魅力，其中的传奇早已名扬海外，妇孺皆知。能与吕布、赵云这些英雄人物生于一个年代，是主人公们的不幸，却是玩家乐此不疲希望看到的。而且，上古的恩怨如果流传的年头太远，没准会被忘掉，“黄帝和蚩尤投了800多次胎之后，终于在乌鲁木齐郊区的拉面馆和羊肉铺里度过了平静的一生”，这样的结果对玩家实在没有什么意义。所以，神话与宿命，这正是从国产RPG诞生以来屡试不爽的背景主题，也是《幻想三国志》系列的主旋律。

人物与情节
似曾相识的命运交响

如果说《幻想三国志》系列的背景设定还能让我们感觉到几分“今人不见古时月，今月曾经照古人”的历史沧桑，那么游戏情节的发展则更加具有现代气息。虽然主人公们都穿着古装，但行事准则却几乎完全是现代青年一派“我的地盘我做主”的作风。在《幻想三国志》中襄阳英雄会的擂台上，美女貂芷仅仅是因为看到温青被台下的姬霜美貌吸引，嫉妒之下便痛下杀手。《幻想三国志贰》中的楚歌更充分体现了“只要爷有钱，不羡鸳鸯不羡仙”的拜金逻辑，沈嫣则彻头彻尾地是一位新时代的“野蛮女友”。至于三国故事中早已久仰的刘关张、曹孟德，在游戏中基本上处于打手地位，只能在战斗中显示出英雄本色，鲜有表现个人品性的时刻。最能体现游戏现代化气息的，还要数两款游戏中都有缘出场的“爱心笔集团”，第一次出现就在隆中贩卖伪劣产品，还叫嚣“营销企划作业”。后来又在长坂坡扮猪吃老虎冒充刘关张吓跑了曹军。在《幻想三国志3》中一定还能看到这3人神出鬼没的身影，我们相信奸商在中国的历史源远流长，不过此种风格似乎更像现代搞传销的大师啊……

从前两款作品来看，游戏的男主人公通常是第一时间出场，貌似身世平凡，却继承了上古时代的恩怨和血脉。他性格独特（姬轩优柔，楚歌拜金），举目无亲（姬轩和楚歌的法定监护人很快死于非命），为了某个必须的理由（姬轩逃亡，楚歌寻友）离开从小长大的家乡。很快，他将有一个可以视为兄弟的朋友（姬轩结拜温青，楚歌有发小韩靖）以及野蛮女友（貂芷、沈嫣），这是所有RPG里都不会遗漏的性格类型），同时，也不缺乏脉脉含情的守护女（姬霜、瑶甄），而在他周遭则有一大票著名的恶人（蔡瑁、司马懿、吕布、袁术）不断地挑战他，不过他们都成了他成长的垫脚石，还有一群具有宗教背景的江湖势力帮助或挑战他（天若宫、宁生殿、护凰血族）。而几乎肯定的是，他的某些兄弟却很快背叛他，成为他游戏中最主要的对手之一，最后会被主角一句“兄弟啊，我实在舍不得杀你”的泣血心声中轰到仆街。在他最爱的女人中，必定有人要不断地在中途香消玉殒（姬轩喜欢的糜香和百钥阵亡，楚歌喜欢的沈嫣和海棠牺牲），成为男主角思想成熟和最终小宇宙爆发的动力。在获得关键性战役（赤壁、官渡）的胜利之后，却峰回路转，面临着上古神魔的挑战，最后一定有个幕后大魔王（黄帝、魍魎王）现身，企图亲手结果了各位玩家，却在“怎么会是这样？我怎么会输”的惊异和不甘中一败涂地。按照这个模式，《幻想三国志3》中“生长在神农镇、爱出风头的少年”夏皓非常符合不幸男主角的初始特征，他有位情同手足的兄弟温铭（会叛变并被轰杀的疑似对象），结识了性格活泼的阳光少女张婕（野蛮女友型）、冷面少女默心（深情守护女），首要对头大恶人是何进、蹇义（二人痛哭：我们又是不幸的垫脚石），还会陷入宗教势力（玄机宫、兽族各部）的纠纷（锻炼成长的必经历程），相信最后会有爱人为他牺牲（张婕：不是我。默心：难道是我？），有朋友背叛而去（温铭：不是我，为什么一定就是我呢？），在帮助三国英雄打赢关键性战役（不知会是什么战役）之后，上古神魔的挑战又接踵而至，最后成长为英雄的主角终于见到了幕后大魔王（又是哪个倒霉的家伙呢？）并把他艰难击败，然后在对爱人和朋友的缅怀中黯然离去，从此浪迹天下……

很俗套的偶像剧情啊，可我们就是喜欢。阴谋与背叛，生离与死别，激扬的热血，浪漫的爱情……我们不能在生活中一一体验，就在游戏中细细品味吧。值得一提的是，《幻想三国志3》中采用了双线主角制，宇峻曾在《新绝代双骄》中使用过类似的设计，深受欢迎。玩家可分别使用男主角或女主角完成整个剧情，从不同的角度体验乱世男女的甜蜜与忧伤（如果用女主角，会不会有男主角或男配角中途牺牲呢？），以适应男女不同玩家的差异性爱好，同时也大大扩展了游戏内容，延长了游戏时间。当然，多结局是少不了的，在战斗中选用不同的战友进入团队，会显著影响队友相互之间的感情，从



爱心笔集团会在3代里继续干坏事


古松居，徐庶与妹妹徐虹的隐居地，也是姬轩与姬霜在父母失踪后长大的地方



这位貂芷姑娘当真不是好惹的


一群男主角和一群女主角演出着似曾相识的故事



而引发各种情感和剧情走向，甚至触发特殊的隐藏结局。“携得众美看云归”是大多数玩家共同的心愿，也有人偏爱“主角虽好，可我偏偏喜欢配角”的结果。不管你如何选择，《幻想三国志3》都会给出一个玩家想要的结局。

装备与战斗
未必推陈，能否出新？

中文RPG的特点一贯是形式大于内容，这一点大概是受了日式RPG的影响，但具体到那些能被人记住的游戏中，剧情的动人与否似乎总是超越游戏系统的设计成为玩家的第一评判标准。《仙剑奇侠传》在故事上的开创性成功自不待言，就是在游戏系统上颇有建树的《轩辕剑》系列又有多少玩家能耐着性子打怪呢？《幻想三国志》的成功并没有脱离这一窠臼，剧情的精彩与否依旧是首先被考虑的，但重视集体战斗和装备升级依旧是它不同于同类游戏的特点。《幻想三国志3》显然并没有打算放弃这些既有的设计，团队阵法和装备炼化无疑还是玩家应当仔细研究的重点内容。

阵法是中国传统兵法中一向强调的重点，传统评书中对于“十大阵图”的描述想必玩家都曾听得神乎其神，令人津津乐道，《幻想三国志》的新作自然不会放弃这个能体现中华文化且有诸多钻研乐趣的内容。想当年，《幻想三国志》中的“玄甲阵”“一字长蛇阵”都是帮助主角团队渡过重大战斗的关键，《幻想三国志贰》中“玄鳞阵”“五旗阵”也是当年玩家在论坛热烈讨论的对象。可以肯定的是，《幻想三国志3》中将会出现更多的阵法，配合不同的团队阵容，即使是同一场战斗，也会有不同打法、不同的体验。“晶魄镶嵌”这个类似于《暗黑破坏神2》中宝石镶嵌的设定，早已被证明是吸引玩家重复完成游戏的重要因素。不同的装备上具有不同形状的镶嵌位置，将具有不同属性的各色晶魄对应镶嵌上去，就能获得更好的装备属性和附加能力，能在战斗中大大加强队伍的战斗力。只是不知新作中是否对装备的镶嵌位置和形状也可以自行调整，以省去从前晶魄太多位置太少，或想使用某个晶魄却没有装备镶嵌形状适合的烦恼。《幻想三国志3》继承了前作中“帝苑”的设计，设置了上古工匠遗留下来的工坊“秘邑”作为装备和晶魄炼化升级的场所，这个类似《轩辕剑》系列中“炼妖壶”的设定可让玩家将多余和低等级的装备晶魄炼成原材料，按照配方打造高级装备和晶魄。此外“秘邑”系统的主持者“古玩仙人”可以让玩家通过某些特定宝物来兑换特殊装备，能改变主角的造型、学会某些特殊的能力。





《幻想三国志》中的战斗除了基本的地形破坏效果之外，还加入了战场中的NPC互动



《幻想三国志》的计策运用系统令人耳目一新，如在博望坡，只要引燃火药就可以激活火攻支持



前两代中细腻的画面描绘，场景是3D建模与手绘相结合的，人物则是2D的



3代的人物虽是3D的，但整体画风未有太大改变，依然清新、明亮，充满卡通味道

与《幻想三国志贰》相同，《幻想三国志3》的战斗模式也有回合制和半即时制两种模式。在半即时制模式下，团队成员在同一时间连续出手攻击敌人将会有额外的攻击力加成，连击越多加成越高。更为人关注的是，前作中的2D战斗将被全新的3D战斗场面替代，2D的复古感受与3D的新潮哪一个看起来更能被玩家接受？这一点还不得而知，只是希望它不要像《轩辕剑》系列那样越来越失去那份水墨的味道。看得出来，《幻想三国志3》对游戏系统的改变既大也小。说大，是一些细节上的增补添加，这一部分（如晶魄镶嵌）许多是从同类游戏中得到的灵感；说小，事实上游戏开发者们还是小心翼翼维持着这款游戏最受欢迎的一些设计。比之《轩辕剑伍——一剑凌云山海情》在玩家中引发的争议，或许《幻想三国志3》从一开始就明白它应该是一款什么样的游戏。



新的3D战斗场面显得Boss好吓人

结束语

行文至此，言犹未尽。笔者本想联系《幻想三国志3》目前可见的一些资料，对整个游戏系列进行回顾和展望，没想到写出来倒是展望居多，回顾的部分就显得有些寒酸了，也许是笔者急切的期待之情在作怪吧。说到底，在中文RPG领域已经很久没有一款游戏能持续地带给人们惊喜，即便在单机游戏陷入萧条之后，每年可称得上“大作”的几款游戏玩过之后，感觉到的恐怕还是几分无奈。不管是审美疲劳还是其他什么原因，《轩辕剑》《仙剑奇侠传》这样老牌的系列也走到了十字路口，这让人更为怀念10年前中文RPG的黄金时代。因此，作为后起之秀的《幻想三国志3》才变得更加值得期待。



2006年是PC单机游戏升温回潮的一年，各种类型的作品在数量和质量上都远远超过了2005年。在这个庞大队伍中，以《上古卷轴Ⅳ——湮灭》为首的RPG族群显得格外引人注目，以往的RPG游戏翻来覆去总不外乎在剧情、角色养成和装备收集等方面下功夫，然而2006年中涌现的相当一批RPG作品已不再局限于这些要素，历来只在FPS中传承的硬件杀手桂冠头一次被戴到了RPG游戏头上，这就是2006年PC单机游戏第一强作《上古卷轴Ⅳ——湮灭》带给我们的首场震撼，紧接而来的还有世界观媲美MMORPG的《哥特王朝3》、全面克隆昔日经典《暗黑破坏神Ⅱ》的《泰坦之旅》、融合《波斯王子》特色的动作RPG新贵《魔法门之黑暗弥赛亚》，最后还有一部拥有巨大架构和空前复杂职业体系的《无冬之夜2》，以上列出作品均为2006年RPG游戏中的豪强之作，它们虽然在游戏性上各具特色但却都有一个共同点，那就是对硬件的极高要求。

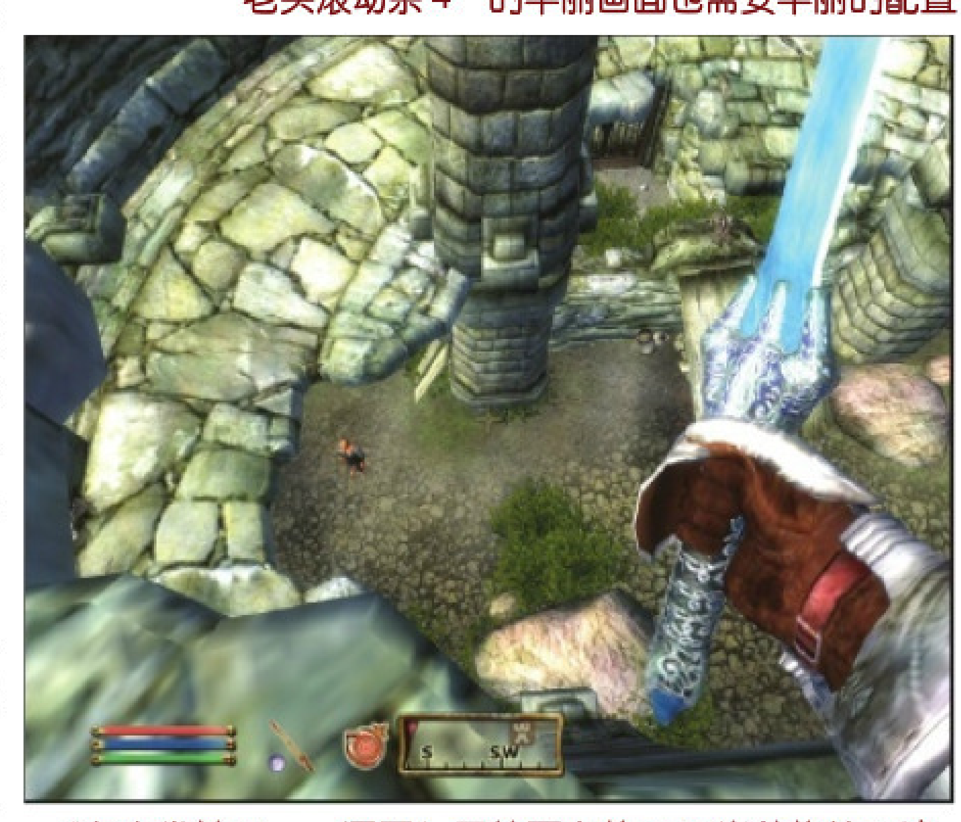
欧美RPG——新贵硬件杀手

运行《上古卷轴Ⅳ——湮灭》最低配置要求128兆兼容Direct3D的显卡，但凡有心尝试过的玩家都知道仅这点家底远远不够，如果阁下的确是想玩游戏而不是想看幻灯片自虐，那么请先准备一块ATI X800系列或NVIDIA GeForce 6800系列以上全面兼容DX 9.0C、显存256兆的高端显卡，另外CPU主频最好别低于3GHz，内存也别少于1GB。要跟网络游戏较劲的《哥特王朝3》比“老头滚动条4”（《上古卷轴Ⅳ——湮灭》之坊间恶名，源于国内某代理商闹出的翻译笑话）更为奢靡，推荐运行配置还多了条：要求内存至少2GB以上。如果这么一路数下去，玩家们将发现，《泰坦之旅》《魔法门之黑暗弥赛亚》《无冬之夜2》《咒语力量2——暗影战争》等排得上号的作品全都不约而同把门槛抬高到一个统一标准：CPU 3GHz、1GB内存、256兆兼容DX 9.0C显卡。请不要让官方公布的最低配置要求迷惑了各位双眼，那些虚情假意的甜言蜜语可能让阁下感觉自己的6600显卡应该还算小强，可惜真到了节骨眼上你就会发现自己有多么天真。当然也有高人通过更新显卡驱动程序和修改INI文件用FX5200显卡跑动“老头滚动条4”，可惜不是每位玩家都能轻松做到这点，由此换来的低帧率和粗劣画质恐怕也不是大多数玩家们想要的结果。

如此高昂的硬件设施是否换来了游戏性的娱乐提升？答案是否，至少在笔者看来，用7950GX2显卡跑“老头滚动条4”得到的乐趣显然没有比用MX440显卡跑《博德之门Ⅱ》的乐趣多出两倍，虽然前者身价比后者高出10倍不止，如果撇开某些玩家炫耀心理的需求，HDR光效和SM3.0并不与游戏的快乐直接挂钩。然而可恶的游戏开发厂商们偏就热衷于抬高这道门槛，仿佛他们才从硬件商那里拿到大笔回扣，不仅仅是RPG，其它各种类型的PC单机游戏都有相似的问题，厂商们争先恐后在自己作品中搞点最眩最酷的视觉噱头，对游戏引擎和质材的优化却偷工减料，最后的苦果却让玩家来吞咽，如果不配备一套工作站级别的PC根本别想流畅跑动这些浪费资源的巨无霸。这里特别要点名批评的是《无冬之夜2》，其最低配置要求和“老头滚动条4”不相上下，可图像水准却差了不止一个甲子的功力，效率低下的引擎根本没有一代行云流水般的顺畅感，更别提锁定在60Hz的帧显率让人玩一会就觉得眼睛疲惫不堪。最糟糕的是《无冬之夜2》要求玩家用不低于GF6800级别的显卡来欣赏它并不出众的画面，说心里话，要不是看在D&D宏大世界观的面子上，在下真想抽它两大嘴巴。

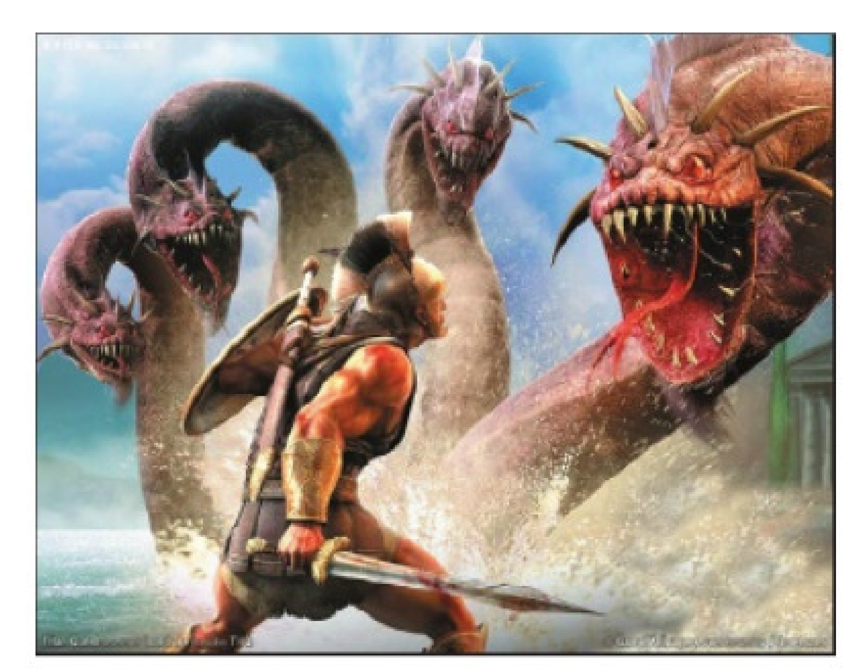
动作RPG应该是这个快节奏时代的宠儿，作为2006代表作的《泰坦之旅》《魔法门之黑暗弥赛亚》同样也有走火入魔之嫌。《泰坦之旅》毫不避嫌全面模仿《暗黑破坏神Ⅱ》做得也算出彩，可惜在激烈的砍剁中画面稍有滞涩主人公就得横尸当场，而对显卡与内存较为“窘迫”的朋友来说这种滞涩在所难免，哪怕把画面效果降到最低仍时不时有暂停的情况。《魔法门之黑暗弥赛亚》引入了打斗中借助场景物理特

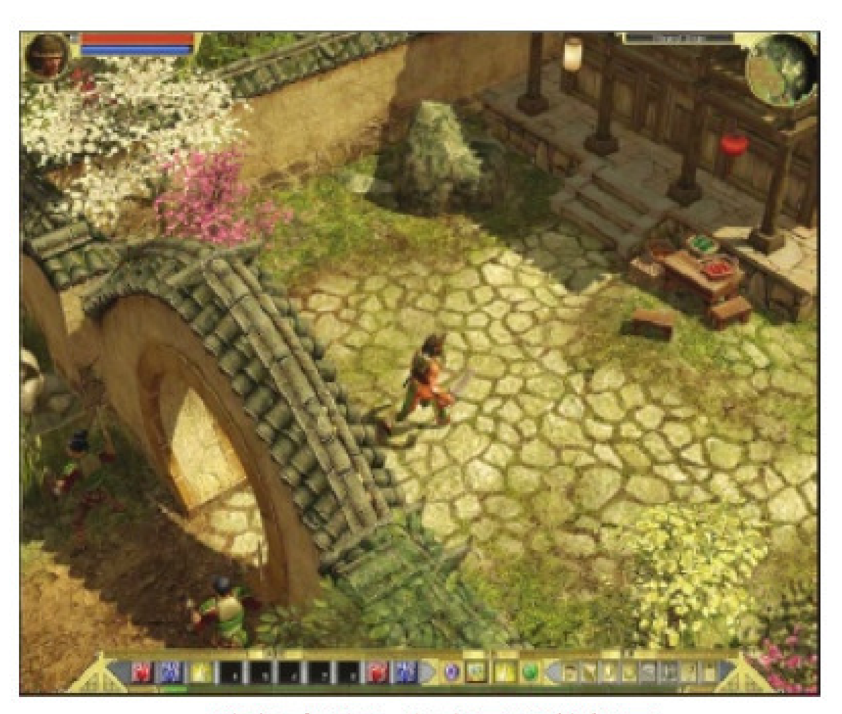

“老头滚动条4”的华丽画面也需要华丽的配置


《上古卷轴Ⅳ——湮灭》无处不在的HDR光效构筑了这个庞大的世界

征的新鲜亮点，脚踢敌人屁股踹入顶板火海中，挥手砍断支柱系绳让倒塌的木台或吊灯把对手砸飞，这些本来是很有趣的互动享受在低端配置玩家那里却成了令人发指的噩梦，当阁下正想挥剑格挡敌人的攻击时画面突然卡住不动，等到屏幕上的一切恢复正常时主人公早已成为血泊中的卧尸，这之后紧接而来的是长达5分钟的进度载入画面，你要不想跳起来骂街就乖乖坐在那里继续享受这份“互动娱乐”吧。过高的硬件要求严重限制了玩家受众的数量，“老头滚动条”做得好不好？好！自由度高MOD扩展性强，可这份精彩又有多少玩家能领略欣赏？硬件不够档次的朋友也只能怀着一丝酸涩暗自念叨“我本将心向明月，奈何明月照沟渠”。游戏终归是拿来玩的，而不是用来瞻仰和供奉的，没几个人玩过的“神作”最后必然会成为传说中的装神弄鬼之作。

拜托！来点玩RPG的专业精神！


《泰坦之旅》重现希腊神话中的英雄传奇


《泰坦之旅》东方风格的场景


《泰坦之旅》简洁明快的菜单界面


《泰坦之旅》五彩眩目的战斗场面

游戏硬件的无理性升级大潮看似疯狂但必然是兔子尾巴——长不了，此话怎讲？无论如何，华丽的画面效果最终都以玩家的一双肉眼为裁判，众所周知人类视觉感官功能非常有限，我们的眼睛有一个短暂的"视觉暂留"时间，因此一秒连续拉过24帧静止画面的电影就可以让人误以为自己看到了完整的动作，即使是专业人员凭肉眼也未必能分清24位色画面与32位色画面的差别。随着计算机视频技术的飞速发展，CG图像品质势必超越人类肉眼所能分辨的极限，一旦这个临界值被突破之后，电脑游戏硬件尤其是视频技术领域的功能攀升将失去意义，试想以一双灵长目动物的肉眼来看，每秒显示100帧与每秒显示1亿帧的画面会有区别吗？所谓逼真的最高境界也就是百分之百拟真，即时演算生成的CG图像终究有一天能完美再现和真实生活中一样的皮肤、鲜花、烟火，这个日子就目前硬件的发展速度来看其实已离我们近在咫尺，即使保守一点估计我们也可确信10年内就能看到完全以假乱真的电脑游戏画面。当这一天到来之际，那将是电脑游戏的文艺复兴时期，各类作品的视觉噱头因我们自身生理特征的局限而走到尽头，游戏厂商们为求生存必然会下功夫发掘互动性、世界观、剧情等方面潜力。

假如说画面是RPG游戏性不可或缺的必需要素，那从前玩古典CRPG和文字MUD的朋友们如何自得其乐可就成了不解之谜。硬件水准高了，绚丽多彩的光影特效多了，玩家的想像力却在急剧萎缩，大把银子砸到一年几换的显卡和内存上却换不来昔日几个人围在386显示器前争打《仙剑奇侠传》的快乐，麻木的神经遗弃了快乐的真谛，炫耀性质的收藏代替了全身心投入的体验。试问那些拥有超牛配置的贵族玩家，以上列出的大作你自己通关了几款？如果不靠秘技和修改器又通关了几款？

RPG这个东西需要有角色扮演的专业精神，如果不能投入你所扮演的角色，纵然有再好的画面和剧情也是白搭。有不少国内玩家对大篇幅的世界观和种族设定描述兴趣索然，在他们看来做个任务扯那么多废话有什么用，最好直接告诉要砍谁，带几瓶大红大蓝过去就搞定。在这类朋友心目中，RPG不外乎砍怪升级和爆极品装备，冒险中唯一的生存规则是手中武器和身边兄弟，至于自己扮演谁并不重要，反正咱始终是显示器前那个既酷又拽的帅哥。尽管这类玩家也能在某些特殊类型的游戏中自得其乐，但他们肯定无缘体验塔穆瑞尔大陆或遗忘国度的真正精髓，再多的种族、职业或阵营设定对他们来说都可归结为两个字：砍人。


《哥特王朝3》双持英雄迎战群敌

就2006年的情况来看，欧美主流RPG越来越热衷于构建一个巨大而完整的虚拟世界，各种包罗万象的细节组成了这个世界，如NPC对主角行为的持续性互动反应、天气昼夜的变化等，再也不会有全村的NPC呆站在那里等待救世勇者光临的盛况，村民们都在为各自生计而奔忙，根本无暇关注一个来自外乡的陌生人，这种接近真实逻辑的设定在“老头滚动条4”和《哥特王朝3》中表现得尤为突出。玩家扮演的主人公从享受众星捧月待遇的救世勇者变成了卑微的冒险者，默默无闻但却自由自在，高自由度体现在想干什么都行，选择权永远在玩家的手里，但一切后果全

要由自己来承担。习惯于闯入私宅翻箱倒柜寻找宝物的朋友多半会遭到屋主人追打，如果恼羞成怒动手杀人将陷入卫兵的围捕，事情闹大以后就甭想在本地混了，即使是路过镇口都可能面临卫兵攻击，这份精彩肯定是上世纪80年代的Apple II玩家们所无法想象的。

2006年的国产单机RPG除一款《轩辕剑伍》外几乎是白茫茫一片空白，大部分厂商仍在埋头于网游世界中淘金。这个《轩辕剑伍》在笔者看来纯属充数之作，粗劣的3D画面和糟糕的操作甚至不如民间开发小组的水准，国内厂商对作品世界观框架的设定历来是天马行空般的发挥，上古神话里随便抽一段掐头去尾自己再随意添油加醋，既没有前后呼应的承接，也缺乏合乎逻辑关系的体系，每代作品都另起炉灶重新勾勒一个新世界，东一榔头西一棒子想到哪就说哪，说过之后从此不再提起也不怕穿帮。唯一亘古不变的是男欢女爱撑起主线剧情，然后就是不厌其烦地砍人，一直砍到最终Boss那里，这当中再加点多分支结尾，好结局有情人终成眷属，坏结局恋人分道扬镳，哄得情窦初开的小朋友们泪花乱冒。指望国产RPG能有接近国际水准的世界观架构目前显然不太现实，不过国产游戏也有两大好处，一是配置低，通常不会把大多数低端玩家踢出门外，二是没有语言障碍，谁都能看懂。


《魔法门之黑暗弥赛亚》骑着马儿去旅行

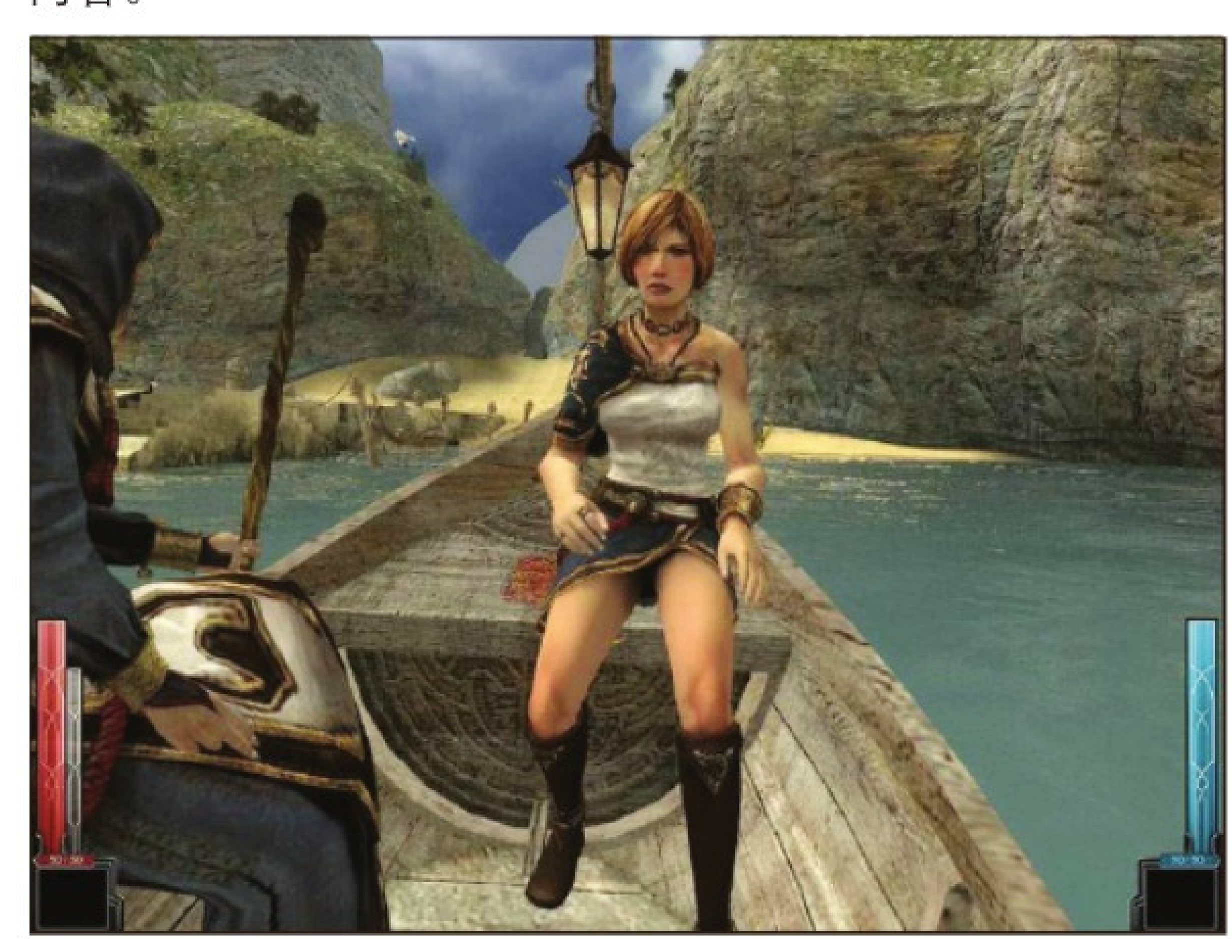
好好学习才能好好玩


《无冬之夜2》这款游戏玩的是D&D规则

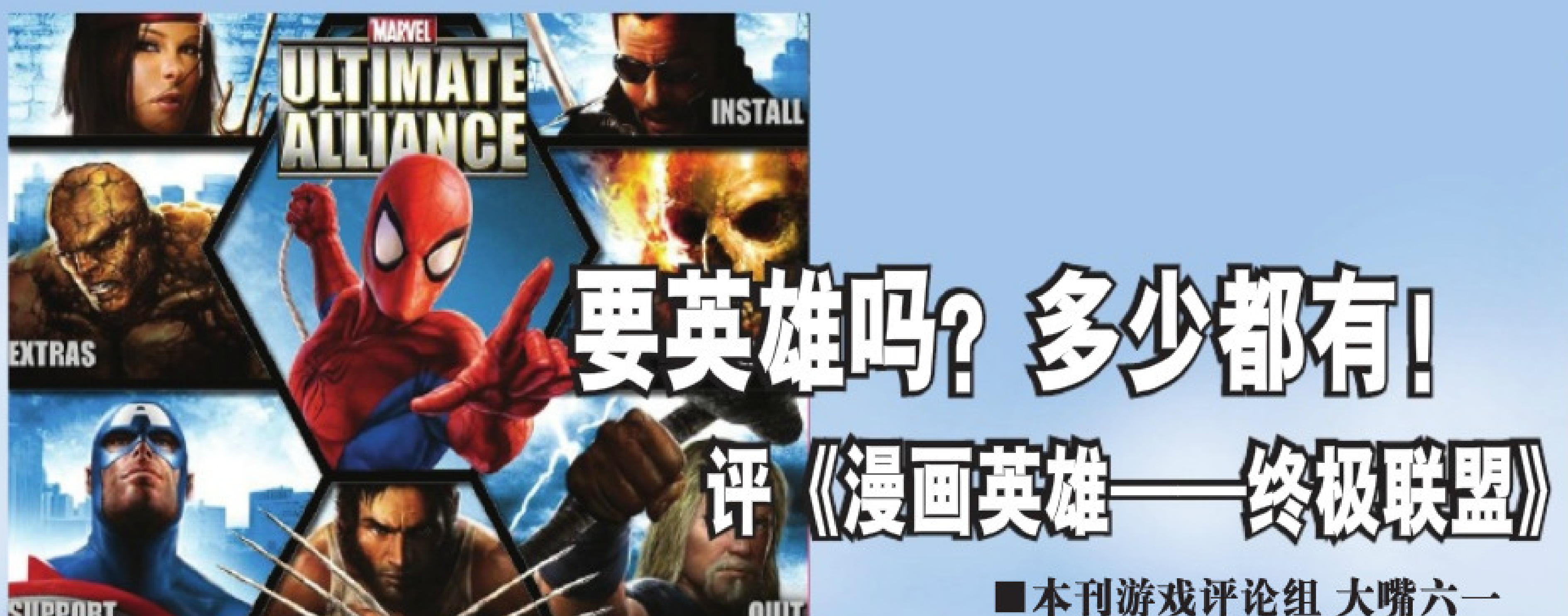

《无冬之夜2》无可匹敌的庞大职业系统

对有志于体验国际水准大作的RPG玩家而言，语言关是另一道难以逾越的障碍，硬件上的差距到电脑城砸银子瞬间就可解决，可即使是最先进的在线翻译软件也无法帮助玩家读懂游戏中大段的外文对白。《无冬之夜2》的对白中含有大量英文俚语和D&D典故，笔者有一兄弟移民美国5年了照样看不明白，更别说那些视英语4级考试为终极挑战的学生。动作类游戏还可勉强一路打杀过去，可对一贯注重剧情的RPG这招就不灵了，看不懂对白的玩家就跟蒙着双眼看电影一样糊涂，NPC说什么不清楚要你干什么也不知道，随便乱选个对话项对方却突然大发雷霆外加赏你一顿痛扁，把对方砍翻吧，游戏直接GameOver，打不还手被人揍趴下吧，也还是GameOver，看来这游戏还挺容易，居然不到半小时就能通关？

经历这样的尴尬后，有相当一部分玩家知难而退缩回苟延残喘的国产单机游戏圈，另一部分玩家则寄希望于国内代理商的汉化，然而每年能引进的优秀作品数量毕竟有限，有的代理商甚至根本不考虑汉化版，于是来自民间的汉化包就成了国内玩家，尤其是盗版玩家们的天籁福音。可惜民间翻译者的实力根本不能与商业公司的专业水准相提并论，一款RPG大作动辄有四五十万单词的对白，这份翻译工作量对任何一个小作坊式的民间工作室都不轻松，更别提他们的辛勤劳作完全是免费服务。这样的工作模式完全依赖于激情，在盗版成风的国内大环境中注定无法持久。饱受硬件限制和语言障碍双重困扰的国内玩家仍然与大部分国际知名大作无缘，另一方面随着大投资巨作化风气的日益盛行，主流欧美RPG的世界架构只会变得更加繁杂庞大，外籍玩家若无足够语言造诣将很难深入理解游戏内容。


《魔法门之黑暗弥赛亚》美女相伴的冒险

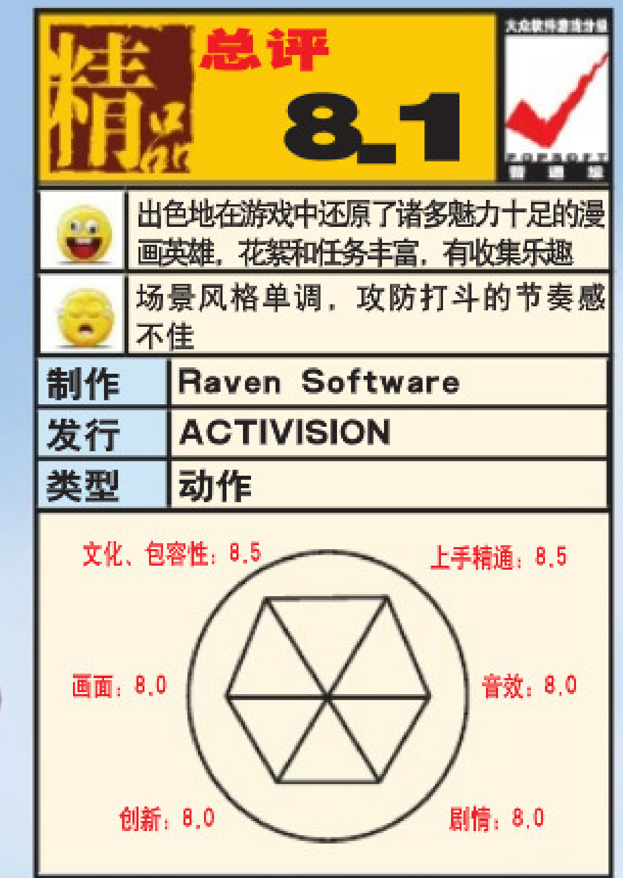
2006年有很多精彩的RPG，它们中有不少令玩家既爱又恨，比如上面提到的《无冬之夜2》，别看图像糟糕操作晦涩，可你要真用心钻进去了，16个种族、12种基础职业外加阵营、信仰、特质、进阶职业以及上千种技能交叉组合的体验绝对可让阁下一年半载之内乐不思蜀。当今玩游戏的要求可是越来越高，一台理想的游戏PC需要有价格不菲的硬件，一位合格的游戏玩家还得有足够的知识水平。如果你想玩好游戏，那请先去努力工作挣钱吧，挣到足够每年换块高档显卡的钱；如果你想玩好游戏，那请先去努力学习吧，语言和历史是必修的课程；如果你什么都不想干，那就只能去支持国产游戏了。有点小钱懂点外语不能绝对保证玩家可以从游戏里得到快乐，但如果没有这些你绝对休想玩得痛快舒畅，这就是2006年带给我们的最大启示。P



要英雄吗？多少都有！

评《漫画英雄——终极联盟》

■本刊游戏评论组 大嘴六一



近几年来，以美国漫画英雄为主题的电影和游戏都一直保持着相当的热度。在经历了《夜魔侠》《猫女》等几部影片的糟糕评价之后，2006年的《超人归来》《X-MEN3》的票房成绩还算让人满意，但这看起来只像是一个过渡期，在2007年还有《蜘蛛侠3》《神奇四侠2》《鬼面骑士》等更多的漫画电影上映，据说以美国上尉、神奇女侠为主角的电影也开始在筹拍中。如此大好的形势，游戏厂商自然不会忽视，立刻跟进！几乎每有一部漫画电影上映，同名改编游戏也会立刻发售，其快餐和捞钱的种种特征彰显无遗。对于大多数中国玩家来说，这些游戏的质量着实不敢恭维，但既然游戏厂商乐此不疲地推出，就证明这一类游戏总是能卖得不错——人家美国佬对超人蜘蛛侠们的感情可跟我们大不一样，有“粉丝”，就必定有市场。经过了几年狂轰滥炸般的熏陶，许多中国玩家开始对美国的漫画英雄有了相当了解，当看着不少国产影视剧里的角色都在一本正经说着“能力越大，责任就越大”（《蜘蛛侠》里最经典的台词）时，不禁让人由衷“骂”上一句：“美国佬的文化侵略就是厉害！”

由ACTIVISION出品的《漫画英雄——终极联盟》是一款最新的漫画游戏，于2006年年底上市，国外的游戏网站在06年的年终评点中给了它一个“最佳原创游戏”奖项，这意味着它并非是一款令人倒胃的电影大片附加产品，而且这款游戏的内容也是电影所几乎不可能实现的——上百位来自神奇漫画公司（MARVEL）的角色将会在游戏中现身，而玩家可亲手操作的角色多达32位，几乎都是大名鼎鼎的角色，蜘蛛侠、美国上尉、雷神、神奇四侠、刀锋战士、X-MEN等悉数到齐。全世界没有哪个导演能将这么多的人气英雄糅合进一部电影之中，而这却正是游戏的拿手好戏。制作方显得甚有诚意，誓要改变世人眼中漫画改编游戏就是骗钱玩意的偏见。

游戏中也有一些小谜题，比如这个拖机关的把戏


在存盘点可以重新组队或者复活队友

不过，这么多主角是游戏的卖点，但也是双刃剑。从动作游戏的角度上来说，一款出色的作品通常只有一两个主角，《鬼武者》《鬼泣》《战神》等作品莫不如是，一来能在玩家和主角之间建立起更好的感情联系，二来也可以花更多功夫来磨砺一个角色的动作系统和操作手感。但《终极联盟》走“三国无双”风格的路子，至于角色与玩家的感情建立，这是压根不用去考虑的问题，几乎都是有头有脸的熟面孔，简直恨不得直接就说：“你们不是要英雄么？这里要多少就有多少！”对美国上尉不感兴趣的，可以选蜘蛛侠，对神奇四侠不感兴趣的，还有X-MEN，总之是多多益善，以吸引尽可能多的玩家为宗旨。当然，如果玩家熟悉的英雄越多，就越能玩得得心应手。像游戏中的4人小队模式，如果你能选择出合理的搭配方式，就能得到额外的参数加成奖励，例如组成神奇四侠队、X-MEN队、复仇者队等，都是来自漫画原著中的经典组合。

游戏中有如此多的角色，要想为每个人设计截然不同的动作系统基本上不可能。在游戏中，英雄们的动作系统也表现得大同小异，将普通攻击与粉碎攻击相结合，打出轻轻重的浮空技、轻重轻的下盘技、轻重重的眩晕技，成为游戏中的主要攻击模式，玩过“无双”系列的玩家都应该很容易上手。从动作上来看，所有英雄都成了师出同门的格斗高手，在MARVEL官方漫画设定中格斗等级为最高7级（精通全部格斗方式）的金刚狼和美国上尉，也无法比其他人舞出更花哨的几招拳脚。当然，英雄们的特征塑造是绝不能忽视的事，在游戏中通过以下几个方面来表现：一是特殊技能，每个英雄都有至少8项以上的特殊技能，每项技能分为10级，需要在游戏中收集S.H.I.E.L.D徽章来购买技能升级，例如蜘蛛侠的蛛丝弹射、美国上尉的盾牌飞击等，充分表现出角色的不同个性。二是对各英雄的基本能力进行细微调整，例如其他英雄走到火里会持续掉血，但神奇四


Boss战很有趣味



选择队伍时合理的搭配会带来好处——神奇四侠参见！

时敌人几乎没有受创硬直，尤其是游戏中的盾牌兵，本身就防得严严实实，除了用粉碎攻击硬打外没什么好方法，这导致本作几乎成了一款蛮打的游戏，在小队成员全部健在时体现得尤为明显，大家一哄而上，个个龙精虎猛，自己动作慢了连杂兵的毛都碰不到，根本就别提什么攻防技巧了。倒是在Boss战己方队友都被打倒后或玩“Comic Mission”时，一个人独战能体验出些趣味来。


旁边的风暴女已经被烧死了，但是火人却毫发无伤



技能升级的页面

侠中的火人却能安然无恙；或使用双重跳跃为不同英雄设计出不同效果，蜘蛛侠会采用蛛丝飞挂的招牌动作，而风暴女就直接飞起来了；在原著漫画中有些英雄具有身体自动痊愈的能力，在游戏中则表现为生命槽会缓慢地回复，这一招实在是太实用了！像金刚狼，虽然他的风格看起来朴实无华，但就靠这一项基本能力，就足以在游戏中担当主力选手。英雄们的特征一一表现出来，就很吸引观众，笔者就被一个叫Deadpool的家伙吸引住，此人不仅能自动疗伤、而且双重跳跃还可瞬移，在一场Boss战中笔者小队里的其他同伴都挂了，全靠Deadpool的精彩表现才赢得胜利。为此笔者下来就兴致勃勃上网去搜罗了一番他的资料，看来制作小组想要表现的目的已经达到了。

《终极联盟》还采用了其他游戏中不少成功的设定，例如红蓝两槽分别是血槽和气槽，在游戏中打倒敌人收集红魂和蓝魂可进行补充；一开始有些英雄被锁定不能选择，需在游戏中完成相应任务才能解锁，诸如这些设定在《鬼武者》《真三国无双》等成名动作游戏中都早已似曾相识。其实就连游戏中的4人小队作战模式，也是沿用之前同为Raven Software制作的另一款漫画游戏《X-MEN传奇2——天启降临》。合理地借鉴成功模式不是坏事，从系统上来看，《终极联盟》做得可算是成功。

不过，《终极联盟》也保持了美式动作游戏的一些通病，制作组很自觉地放弃了诸如连续技或“一闪”这样的动作游戏必备设定，这意味着《终极联盟》注定不会成为一款在手感和技巧上有深挖价值的动作游戏。其实游戏中的浮空、倒地追打等设定都已像模像样，能做到再手感细致一些也未尝不可，不过仔细想想这些漫画英雄也不是无双武将，倒也没必要搞得个个都成为格斗大师。但在打斗

《终极联盟》的安装需要8.5G的硬盘空间，足以让很多硬盘空间小的朋友望而却步，虽说不太厚道，但游戏中总算提供了一些实在的东西，让你觉得这么大容量倒也没浪费得太离谱。不仅关卡数量多，流程长，还有大量过场动画和精美插画可在游戏进行中收集，然后在菜单中慢慢欣赏；还有为每个英雄的背景故事单独制作的个人任务“Comic Mission”，穿插在游戏主线中，挑战你的操作能力；甚至还包括去年上映的动画电影《最后的复仇者》预告片！看是有得看了，但也希望制作组在将花絮做得这么完美的同时，最好能在主业上多下功夫，将游戏的关卡场景设计得再丰富一些，严格说，游戏中枯燥而雷同的场景风格很容易令人生厌！



每位英雄都拥有属于自己的个人任务

总的来说，《终极联盟》算是MARVEL的漫画英雄与游戏的一次成功结合。MARVEL这几年的全方位发展势头迅猛，明显盖过了老对手DC漫画公司，尽管DC有超人和蝙蝠侠两位镇宅之宝，但要说人多势众，百花齐放，那就差MARVEL得多了，而在商业推广上，MARVEL似乎也更胜一筹。仔细想来，笔者从初识电子游戏之日起，就有MARVEL的角色一路陪伴走来，从FC上的《上尉密令》到街机上的《CAPCOM VS MARVEL》，再到今天大量的漫画游戏，凭借这些电影和游戏之力，MARVEL的蜘蛛侠、绿巨人、X-MEN等近年来大红大紫，蜘蛛侠更是以其真实可信的性格塑造一跃取代了高大全的“劳模”超人，成为许多年轻人心目中最喜爱的漫画英雄。对于那些已经足够了解或正在准备了解美国漫画英雄的朋友来说，相信《终极联盟》会给他们带来相当的乐趣。



穿着Wii的马甲
——评《雷曼——疯狂兔子》
Rayman Raving Rabbids

■本刊游戏评论组 MerlinPinkstaff

精品 总评 8.1

- 搞笑的任务设计，屡有逗人的神来之笔
- 流程稍短，某些小游戏的操控方式不太适合PC

制作	Ubisoft
发行	Ubisoft
类型	动作

文化、包容性：8.5　上手精通：8.0　画面：8.0　音效：8.5　创新：8.5　剧情：7.5

“雷曼”这个名字总是和Ubisoft联系在一起的，早期的国内玩家通过《雷曼》认识了这家公司（当时叫Ubi Soft），而如今如日中天的Ubisoft也确确实实是从《雷曼》开始发家的。如果以现在的眼光来看，《雷曼》只是十多年前一个普通的横板过关游戏而已，但它的骨子里充满了法国人那种天生的离经叛道精神——雷曼没有躯干，是用一堆乱七八糟的肢体拼凑起来的，你看不出他是个什么东西，只是觉得很有趣。当美国人让一干肌肉超人端着大炮轰小怪时，法国人就搞出了这个调调。进入3D时代，雷曼没有遇到普遍的3D不适应症，《雷曼2——胜利大逃亡》和《雷曼3——强盗大侵袭》都属于那种操控感极好的动作游戏，只是游戏的开发者有点走火入魔，《雷曼3》打到关底的变态难度已不是一般人能忍受的了。或许开发者们也意识到了这个问题，雷曼接下来的两款游戏，《雷曼竞技场》和《雷曼——疯狂兔子》的风格就变得越来越另类了。



每天雷曼都要忍受这些兔子的叫嚣，还好，最后口胡大王也算对他以礼相待了

看过本刊上一期的攻略中，你可能已经明白了《雷曼——疯狂兔子》是款什么样的游戏，简而言之，它就是一个小游戏大集合。雷曼被口胡大



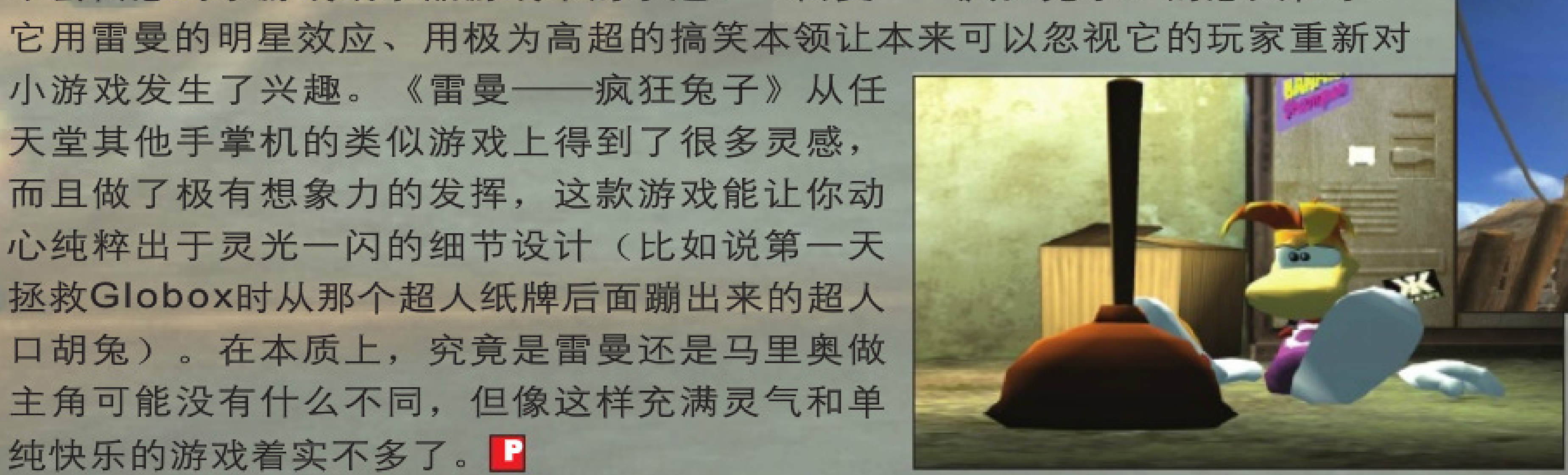
火箭一般的雷曼，跑得快大大有赏



虐待兔子的小游戏赢得的完全是最单纯的乐趣

王抓住关了起来，在15天的“拘留”期里，每天雷曼要完成5个挑战。每天的挑战内容完全不同，以初始的第一天为例，“兔子爱跳古怪的舞蹈”有点像跳舞机；“拯救Globox”则是街机射击游戏的风格；“兔子不给礼物”要求你跑得尽量快；“兔子拿奶牛没办法”实际上是玩链球，看到这个游戏我就想到了中学运动会上老有人把链球甩到主席台上……继承了每一代雷曼游戏的传统，《雷曼——疯狂兔子》的控制感做得很好，PC版的控制主要使用鼠标，奶牛链球的玩法就是要不停地晃动鼠标转圈；送炸弹则要求你迅速地上下晃动鼠标，这有点像那些奥运会游戏里的赛跑游戏，只是晃鼠标看起来不那么心疼，起码不会在狂点之下让键盘失灵。也许很多人会觉得雷曼变成这样有些叫人看不懂，其实这款游戏本来是为Wii开发的，只是Ubisoft一贯的多平台策略保证了PC玩家也能见到这款游戏。在Wii上，这些小游戏或许更能给你互动的乐趣。在“兔子很会听音乐”这个环节中，需要你用Wiimote（腕带）控制光标移动到台上的合唱团，按A键放大看哪只兔子唱歌走音，如果发现了，就挥动Wiimote给它两个大嘴巴——这正体现了Wii的设计理念，游戏与人的高度互动，Wii自由的平台显然让童心未泯的游戏开发者们有了更大的发挥空间。这款游戏的剧情你可以说它很潦草，但其实它是比以前更扯了。口胡兔和雷曼的结合本来就显得十分无厘头，而这些兔子有时很傻，有时又很猥琐的表情，相信你一辈子也忘不掉。还以“兔子很会听音乐”为例，当你随机选择兔子放大来看它是否走音时，游戏会给你一些有趣的提示，当然你选中了走音那只兔子旁边的兔子时，那只兔子会用极度猥琐的表情悄悄把捣乱的人出卖给你，因此我必须严肃地建议，当你玩到这个小游戏时，嘴里最好不要嚼着什么东西。

当我们习惯了大型游戏越来越复杂也越来越单调的游戏方式时，我们往往不会留意到小游戏或小品游戏中的乐趣。《雷曼——疯狂兔子》的意义在于，它用雷曼的明星效应、用极为高超的搞笑本领让本来可以忽视它的玩家重新对小游戏发生了兴趣。《雷曼——疯狂兔子》从任天堂其他手掌机的类似游戏上得到了很多灵感，而且做了极有想象力的发挥，这款游戏能让你动心纯粹出于灵光一闪的细节设计（比如说第一天拯救Globox时从那个超人纸牌后面蹦出来的超人口胡兔）。在本质上，究竟是雷曼还是马里奥做主角可能没有什么不同，但像这样充满灵气和单纯快乐的游戏着实不多了。P

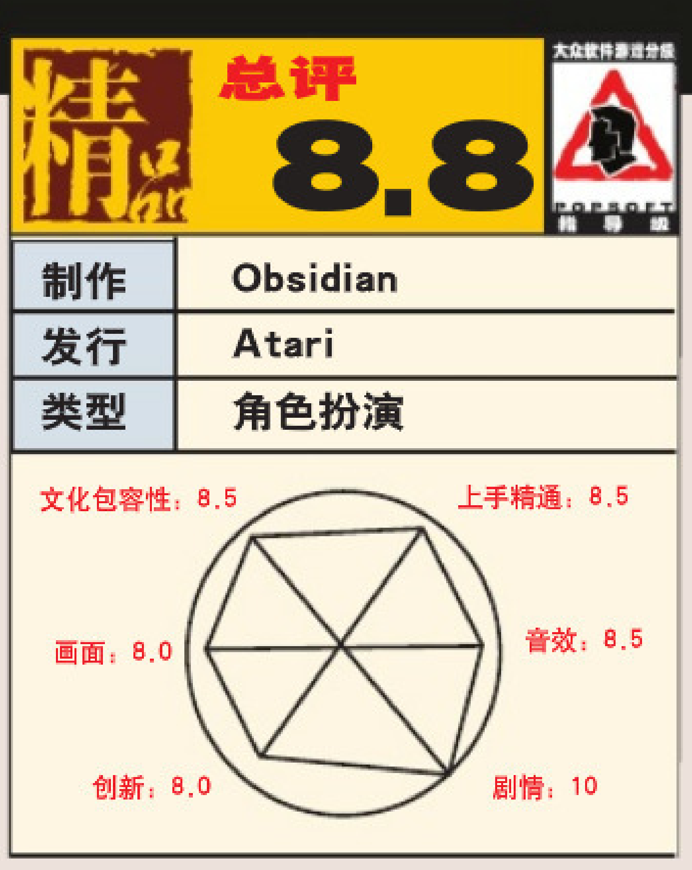




超人兔就要飞出来了，但你的皮搋子也不是吃素的

无冬之夜2

■游侠创作室 奥杰（本刊特约作者）



提起《龙与地下城》，相信绝大多数玩家都不会陌生。自从1998年Bioware/Black Isle推出《博德之门》以来，一些基于《龙与地下城》规则和内容的高质量游戏便逐渐深入人心，如《博得之门2》《冰风谷》以及《异域镇魂曲》等，都算得上是历久弥新的作品。《无冬之夜》是Bioware于2002年发行的一款创新之作，它不但开创了此系列游戏3D化的先河，还提供了在线游戏模式和功能强大的编辑器，只是不知为什么，它舍弃了一些角色扮演游戏的明显特性，而这些正是当初其他同类游戏引以为豪的卖点，多少令人感到些许遗憾。如今，开发制作过颇受玩家好评的《星球大战——旧共和国武士2》的黑曜石娱乐正式推出了备受期待的《无冬之夜2》，不仅填补了前作留下的一些缺憾，还对游戏的各个方面都进行了改进，可算得上是将《龙与地下城》系列游戏又推上了一个新的高峰。

在Mere of Dead Man深处，有一个名叫West Habor的小村庄，别看村子小，但经历的风浪可不小。20年前，无冬城的骑士军团与阴影之王的黑暗部队不知道为何选在此处展开激战，几乎将村庄完全摧毁。幸好，坚强的Habor人咬牙挺了过来，否则也就不会诞生出你这位传奇英雄。

第一幕

一、小试牛刀

一年一度的丰收祭圆满结束了，深夜，你正在梦乡之中，好朋友Bevil和Amie将你唤醒，原来，一群来历不明的怪物正在攻击村庄。杀出屋子，迎面遇到了Brother Merri，讨个祝福术，一路冲杀到桥边，向村长Georg报告，他担心怪物会大批涌来，让你至少找来5个民兵，以便抵挡怪物的侵袭。虽然村子里有些混乱，但找齐5个民兵并不困难，他们大多守在自己的房子周围，有的还受了伤，Brother Merri的治愈术可以帮助他们恢复体力。

民兵刚刚集合于桥头，大批怪物便冲了过来，幸亏你的养父Daughun带着弓箭手将怪物全部消灭，否则仅靠几个民兵还真是比较困难。打退敌人后，

常用按键

常用按键	Shift+W：向前走
左箭头：向左转动视角	Shift+S：向后走
右箭头：向右转动视角	Shift+A：向左移动
上箭头：放大视角	Shift+D：向右移动
下箭头：缩小视角	C：角色信息
PageUp：抬头	I：物品信息
PageDown：低头	J：日志
W：向前跑	B：魔法
S：后退	M：地图
A：向左转动	F12：快速储存
D：向右转动	空格：暂停

养父猜测怪物似乎是为了夺取他20年前得到的一块银片而来。不过银片被养父藏在了沼泽中，他让你赶快去找回来。

沼泽深处有一座废墟，里面居住着大批蜥蜴人。还好，这些家伙脑子比较笨，哄哄他们，他们还就当真了，银片轻松到手，避免了一场流血争斗。拿着银片，养父尽管不知道其中到底蕴藏着什么秘密，但他更加肯定怪物是冲着银片而来。为此，养父决定让你带着银片前往无冬城找他的兄弟Duncan。Duncan那里也有一块银片，看看他是否有办法找出银片中的秘密。


解除木堆上的陷阱


Shadow Priest是第一个棘手的敌人

二、助人为乐

和乡亲们一一告别，离开村庄，第1站来到Weeping Willow旅馆。在旅馆门前，看到个矮人被几个家伙欺负。路见不平，拔刀相助，干掉几个坏蛋，与矮人进旅馆喝酒聊天，没想到这个叫Khelgar Ironfist的矮人也是一个好事的家伙。不过看他打架有一套，说不准还要指望他帮忙呢，你决定带上他一起前往无冬城。

离开旅馆，又遭到那些袭击村庄的怪物攻击，看来他们发现了你的行踪，是吃定你了。不过初生牛犊不怕虎，几个怪物怎么能吓倒你呢？来到Fort Locke，Khelgar多事，在要塞外面救下了一个恶魔长相的女盗贼Neeshka。看女贼孤身一人到处跑，也挺让人不放心的，干脆带上她一起冒险吧。

进入要塞，与Marshal Cormick交谈，得知前任指挥官Tann外出寻找失踪的巡逻队，自己也不见了踪影。如今，接任的行政官Vallis为了避免再次发生失踪事件，决定撤掉要塞与无冬城之间道路上的巡逻队，等到无冬城派来援兵之后再恢复巡逻。这个自以为是的家伙，竟然完全不顾要塞与Highcliff海港之间的通行安全，一定得想办法让他恢复巡逻。

找到Vallis，与其交谈，了解到巡逻队都是在要塞东面的墓地附近失踪的，看来有必要到墓地调查究竟。来到墓地，干掉一些骷髅和僵尸，顺着东侧的坟墓走下去，在墓穴深处找到一个控制着不死怪物的Shadow Priest，不用问，巡逻队的失踪肯定是他们干的。冲上去，将这个Shadow Priest和一些不死怪物干掉，救出指挥官Tann，然后到旁边牢房里找到巡逻队的3名成员（两人生还，一人死亡）。保护着Tann返回要塞，Vallis似乎有些气不过，况且他与Tann的政见不合，竟然带人要动手除掉Tann。帮助Tann解决掉Vallis，Tann除了表示感谢外，决定重新派出巡逻队，以确保要塞和Highcliff海港之间的通行安全。

三、化解干戈

虽说要塞派出了巡逻队，但你再次遭到怪物的袭击。幸好一个名叫Elanee的德鲁伊挺身相救，轻松打发掉了敌人。让德鲁伊带路，抄近路赶到海港，不料蜥蜴人连日作乱，将出港的船只全部凿沉，因此你也无法乘船前往无冬城了。与Elder Mayne交谈，了解蜥蜴人攻击船只的情况，向他询问应该从哪里着手调查事件，他提到蜥蜴人正在攻击城外的农场，让你去Shandra的农场那里看一看情形。

来到农场，发现Shandra是一个固执的女人，尽管蜥蜴人作乱，但她拒绝搬离农场。不过她倒是提到了一个叫Castle Highcliff的废墟，20年前，那里也曾是骑士们对抗黑暗军团的战场，但如今似乎被蜥蜴人占据了。来到废墟，遇到一个叫Slaan蜥蜴人，答应帮助他救出同伴，他许诺带你去见蜥蜴人首领。在废墟里面，再次干掉一个操纵不死怪物的Shadow Priest，救出蜥蜴人的侦察兵，Slaan则兑现承诺，带你前往蜥蜴人的隐藏巢穴，见到了蜥蜴人的头领。先前提到过，蜥蜴人的智商很低，你凭借着三寸不烂之舌，很快便说服蜥蜴人头领同意与人类和睦共处，然后将消息带给Elder Mayne。人类和蜥蜴人之间的战斗平息了，你自然也就能搭船前往无冬城了。

四、除暴安良

来到无冬城的码头区，找到Duncan的酒馆，向他说明来意，他请来魔法物品商店的Sand鉴定银片。先前，Sand曾经鉴定过Duncan的银片，但这次他感觉银片的反应与从前不一样了，似乎蕴涵着更大的能量，他建议你去Blacklake区让学者Aldernon进行鉴定。可是头天晚上，一个居住在Blacklake区的贵族被人杀死，以至整个街区都被City Watch封锁起来，任何人不得出入。要想进入街区，要么加入City Watch，要么帮助黑帮做事。想起从小养父就教育自己不要走歪路，你决定选择加入City Watch这条途径来进入街区。

来到City Watch的总部，再次见到了老朋友Marshal Cormick，加入City Watch自然是轻而易举了。不过既然加入了City Watch，就要为City Watch做事，第1个任务就是保护码头区的商人Hagen免遭黑帮的敲诈。来到Hagen的商店，与他交谈，原来他拒绝向Moire黑帮交纳保护费，因此黑帮准备对付他。很快，黑帮的坏蛋闯入商店，没想到你已等候多时，将黑帮收拾一顿，返回City Watch，漂亮地完成任务。Marshal Cormick交代的第2件事是抓捕黑帮头目Caleb，不过这个家伙冥顽不灵，被你堵在City Watch总部东侧的


火墙术威力惊人


黑帮头子不堪一击

小巷中，竟然还带领手下拒捕，你只好干掉他，这对Moire黑帮是一个不小的打击。

码头区黑帮活动如此泛滥猖獗，Cormick怀疑City Watch的士兵接受了黑帮的贿赂。为此，Cormick让你检查码头区内的4个岗哨，看一看是否有人受贿。果不其然，4个岗哨中竟然有3个收取贿赂，对于知错就改的岗哨，就先放他们一马，而对于那些不知悔改的家伙，自然是要干掉他们了。

返回City Watch总部，发现这里一片混乱，原来是黑帮报复City Watch，竟然烧毁了总部的房子。来到市场区的City Watch总部，Brelaina队长决定继续打击黑帮，决不手软。根据情报，Moire黑帮订购了一批武器，准备从后街运进码头区，她让你前去截获黑帮的武器。回到码头区，进入Back Alley，发现一些City Watch正在接受黑帮的贿赂，他们人多势众，看来不能蛮干。先让德鲁伊放火引开City Watch，干掉行贿的黑帮，然后来到小巷深处，消灭运送武器的City Watch和黑帮，给Moire黑帮还以颜色。

向Brelaina报告情况，队长已经查出黑帮在仓库区还藏匿着一批武器。迅速赶到仓库区，清理掉仓库中的黑帮。与此同时，Sir Darmon也带领着无冬城近卫军赶到仓库，准备消灭黑帮，不过你已经先于他们完成任务，心里自然是有一份得意。


巨魔是难对付的家伙

黑帮不断贿赂City Watch，但黑帮内部也有人替City Watch通风报信。不过，做卧底的人一旦被发现，情况真是危险至极。为此，Brelaina让你去保护商人Fihelis的安全，他就是黑帮中的卧底。来到Fihelis的宅第，黑帮的人已经到达了，先清理掉1层的敌人，然后冲上2楼，干掉Morie和手下。这次，城中的黑帮可是元气大伤了。

五、勇挑重任

明显可以看出，Brelaina是一个非常要强的女人，她总是希望自己下属的表现超过近卫军，为此，她决定派你前往Old Owl Well调查Waterdeep城大使失踪事件。来到Old Owl Well，正巧赶上指挥官Gallum带领着部队抵抗兽人的攻击。原来，水井是方圆3天路程内唯一的水源，多年来人类和兽人一直围绕着这口水井争夺水源。Gallum坚持认为兽人劫持了途经这里的Waterdeep城大使，他命令你前往兽人的Bonegnasher Clan调查情况。

山路弯弯，先在一个洞穴中找到炸药，然后用炸药炸开拦路的巨石，找到兽人的巢穴。一路冲杀到洞穴深处，打败兽人首领，救出一个自称是Waterdeep城大使的家伙，但他坚持要求独自前往无冬城，你也懒得管他。不过从兽人的口中了解到，他们最大的部落Eyegouger Clan隐藏于深山之中。为了彻底消灭兽人，你决定铤而走险，寻找Eyegouger Clan藏匿之地。途中，遭到一群兽人的伏击，幸好一队佣兵赶到，帮助你解决了麻烦，而且佣兵头领Casavir也加入了你的队伍。在Casavir的帮助下，你找到了Eyegouger Clan洞穴的入口。一路冲杀下去，不但消灭了兽人，而且干掉了一个Shadow Priest，看来Shadow Priest的魔爪真是无处不在。不过在牢房中，你又救出了一个Waterdeep城大使，看样子，这才是真正的大使，那么刚才的家伙是什么人呢？离开洞穴返回Old Owl Well，途中遭到假大使的袭击，将其干掉，向Gallum回复任务，然后直接回到无冬城。

来到City Watch总部，Brelaina又安排了一个任务，晚上，码头区将迎来一艘来自Luskan的货船，可这艘名为Sea Ghost的货船还将带来Luskan的间谍，Brelaina让你逮捕货船送来的间谍。入夜，来到码头区，果然发现了Sea Ghost号货船，敌人不肯轻易就范，只好将他们全部干掉。不过从他们的口中得知，他们似乎不是Luskan城派来的人，而是Luskan的第5魔法塔的法师Black Garius派来的。

返回City Watch总部，Brelaina让你去调查Githyanki人的情况，他们就居住在仓库旁边的房子里。来到Githyanki人基地，发现他们就是袭击West Habor并且一直追踪你的家伙。将他们全部干掉，他们临死之前，竟然扬言还要继续派更强大的战士追踪你，这也算是宁死不屈吧。向Brelaina报告情况，现在终于可以进入Blacklake区了。

六、银剑之迷

来到Aldernon的家，让他帮忙鉴定银片。碰巧，几周前也有一个人请Aldernon鉴定一块类似的碎片。Aldernon将碎片放到一起，经过试验，发现这些碎片是Githyanki人银剑的某个部分，以前，银剑只授予这种人中最高贵的武士，而且不允许任何外族人得到，这样看来，Githyanki人追踪你的原因也找到了。按照Aldernon所说，关于银剑的知识是来自一位皇家魔法师Ammon Jerro的记载，这位魔法师已死去多年，但他的著作仍保存在无冬城档案馆里。

离开Blacklake区之前，前往档案馆，发现Githyanki刚刚洗劫了这里。从死去的管理员身上拿到眼罩，查看中央密室四周房间中圆桌上的书本，解答谜题，开启中央密室的房门。可是，Githyanki人已经先一步找到资料，并烧掉了大部分记录。还好，从剩下的资料中，你发现Ammon Jero唯一的后人居住




巨大的元素精灵颇难对付

在Highcliff，就是固执的Shandra。于是你急忙赶到Highcligg，将Shandra接到了Duncan叔叔的旅馆。深夜，Githyanki人突然袭击旅馆，劫持了Shandra逃往Lukans。恰好，旅馆中的客人Bishop也是Lukans人，Duncan说服他帮助你一起追踪Githyanki人。

一路追踪到Lukans边境的Ember镇，遭到了Githyanki人的伏击。干掉这批敌人，继续前进，找到Githyanki人藏身的洞穴。在地下2层，你遇到一个被困于此的恶魔，简单交谈之后，他竟然向你提供了一些颇有价值的信息。接着，在通道中又遇到另一个恶魔Zaxis，这个家伙硕大无比，很难对付。不过，略施小计，用谎话哄骗他，这场战斗还是能够避免的。

最后来到洞穴深处，找到Githyanki人首领Zeeaire。开始，这个家伙躲在传送门内，无法对其造成伤害，按照恶魔的提示，将传送门摧毁，便可以将其打倒了。不过，在Zeeaire临死之前，你从她的口中了解到一些重要信息。Githyanki人之所以追踪你，是因为他们认为是你将银剑毁坏的，而且这把银剑并不是普通的银剑，它是一把能够杀死阴影之王的强大武器。银剑的一个碎片就插在你的心脏附近，已经成为你身体的一部分。Githyanki人与阴影之王是数百个世纪的仇敌，如今，他们就是要追回并且使用这把银剑来对付即将重返世界的阴影之王，因此一定要拿到你身上的银片。可是Zeeaire已死，Githyanki人也将放弃对银剑的追踪，这样一来，你就要独自对抗阴影之王了，这份压力可不是一般人能够承受的。

第二幕

一、洗刷罪名

将Shandra带回无冬城，大家商量下一步的计划，Sir Nevalle带来了坏消息。原来，Ember镇一夜之间完全毁灭，一个活口也没有留下，Lukans的大使Torio指控你是Ember镇大屠杀的罪魁祸首，根据无冬城与Lukans之间的协议，后者有权将你引渡回去审判。可是Lord Nasher非常感激你对无冬城做出的贡献，并且不相信你会做出这么残忍的事情，他不想轻易将你交给Lukanks人。为此，Lord Nasher按照引渡条约的规定，只对平民有效，如果你是贵族，并且有封地、爵位，有骑士或见习骑士身份，那么引渡条约就对你无效，而你只需在无冬城接受审判。如今，Sir Nevalle的一位朋友似乎正在要招募一名见习骑士，让你去试一试。


为了证明清白而进行决斗

按照传统仪式，你需要在野外独自守夜。朋友担心你的安全，先后赶过来看望你，正好碰上几个刺客想要刺杀你，干掉这些家伙，拿到他们身上带着印记的戒指。转天，Lord Nasher按照惯例封你为见习骑士，尽管Torio一万个不满意，但也丝毫没有办法。不过，在无冬城受审也不代表你就能无罪释放，你必须收集能证明自己清白的证据。



先来到距离Ember镇最近的Port Llast，在治安所见到了唯一的幸存者，说服她出庭证明当天行凶的人不是你。接着在Eben镇、井下哥布林巢穴及Duskwood中先后发现了补给官的账本、死尸伤口上的毒药、凶手的戒指及易容粉末等证据。返回无冬城，接受大法官的审判。Torio伶牙俐齿，几个回合下来，你便被她“打”得败下阵来，Lord Nasher不得不决定，你未能证明自己的清白。幸好关键时刻，Sand提出用古老的“正义试炼”来作出判决。根据无冬城的法律，原告和被告都可要求通过决斗来判定是否有罪，让Tye神去做出正确的决断。既然庭上辩论输了，决斗就不能再输了，否则半点机会都没有了。这时，Khelgar提出代替你出战，这个家伙打架是一把好手，交给他完全可以放心，这个朋友总算没白交。

二、幕后黑手

决斗胜利之后，回到叔叔的旅馆，Aldernon派人来找你。来到Aldernon家，发现一伙人已提前闯进去，并且劫持了Marshal Cormick，在房门口与City Watch对峙。赶忙救下老朋友，冲进去，Aldernon已被敌人带走。据Aldernon的仆人说，他已发现了银片与Blacklake谋杀案之间的联系，3个被杀掉的贵族都曾拥有一块银片，如今这块银片转交到贵族Tavoricks手中。赶快向Lord Nasher报告情况，他派你保护Tavoricks的安全。

来到Tavoricks的宅第，这里已布置了近卫军进行守卫。深夜，妖气散入大厅，大批恶魔和女妖发动了连续攻击，这时真是有些首尾不能相顾的感觉。打退1楼的敌人后，来到2楼，发现Tavoricks已奄奄一息。从他口中得知，银片并不在他手里，而是早已交给了Moonstone Mask旅馆的一位女士，她实际上也是无冬城的显赫贵族，这或许是Lord Nasher的巧妙安排。急忙赶往Moonstone Mask旅馆，发现来迟一步，那个女人已经被杀，而碎片也不翼而飞，看来下手的人非常

了解无冬城的人员情况。

三、恶有恶报

向Lord Nasher报告情况，正巧赶上新任Luskan大使一口咬定Torio是奉法师塔大法师Black Garius的命令行事，她所做的事情与Luskan无关。而且，从她提供的信息中，你还可以了解到Black Garius正在Crossroad Keep准备一个仪式的最后阶段，这个仪式能让他获得阴影之王的力量，并将阴影之王带到现实世界，而Aldernon就是被劫持到那里进行仪式的最后部分。

飞速赶往Crossroad Keep，无冬城的近卫军正在严阵以待。趁着敌人疏忽时冲过去，将敌人杀了一个措手不及，但敌人还是及时关闭了内堡城门，于是近卫军佯攻城门，而你则带着伙伴从城堡的逃生密道潜入，没想到密道的出口正好是关押Aldernon的房间。由内而外，杀死守门的士兵和Shadow Priests，将近卫军放进来，一同杀进城堡的地下室，发现Black Garius的仪式正进行到紧要时刻。干掉拦截近卫军的敌人，Black Garius的仪式被打断，丧身于熊熊大火之中。



黑暗仪式正在进行之中

四、净化仪式

向Lord Nasher报告情况，他让你精心管理Crossroad Keep，以备不时之需。同时，与Aldernon关押在一起的牧师Zhjaeve也加入了你的队伍。与她交谈，她向你讲述了有关阴影之王的情况。原来，阴影之王是古代Ilfarn王国的守护者，他本来是专门对付魔物，保护Ilfarn王国安全的，可没想到他竟然堕落了，成为了阴影之王。Ilfarn帝国曾经3次出动举国兵力试图消灭它，但只能把把他暂时封闭于阴影世界中。不过，Ilfarn人最初创造出守护者时，同时也设计了一个“净化仪式”，这个净化仪式可以消除守护者的力量，让他像普通人一样能被打败。如今，为了对抗阴影之王的威胁，你必须完成净化仪式，掌握对付阴影之王的力量。而后，Zhjaeve带你来到Ilfarn王国的遗址，你需要访问5座雕像，以便完成净化仪式的5个部分。不过这里只有4座雕像，分别位于传送口附近、四季神庙、宝石矿井和要塞中，其中除了传送口附近的神像可以直接触摸之外，其余3座神像都需要一番战斗才能得以完成仪式。尤其是宝石矿井中的神像，不但要杀光矿井中的邪恶幽灵，还必须通过点燃或熄灭通道中的鬼火灯，驱赶着6个鬼魂聚集到“交流之树”下，它才会现身出来，颇有一点难度。



女妖的侵袭

完成净化仪式的4个部分后，Zhjaeve开启Song Portal，让你传送到最后1座雕像所在的遗迹。没想到由于某种干扰，你被传送到了West Habor，不过，这里看起来刚刚被人洗劫过，已经没有一个活口了。伤心之余，你想起来沼泽中好像有一个遗址，那里或许是传送的目的地。来到沼泽，进入遗址，发现一个Shadow Reaver将进行仪式所用的雕像摧毁，不过好像有人在雕像被摧毁之前已经完成了仪式，甭管是谁，先打倒Shadow Reaver再说。看来只能找到那个做过仪式的人，才能完整地完成净化仪式。

五、魔鬼城堡

回到Crossroad Keep，Aldernon通过查阅文献，发现了Ammon Jero避难所的大概位置。按照地图上的标记，来到深山，找到Ammon Jero避难所的入口，不过入口前矗立着一个高大的守卫，他让你先完成3项试炼，然后才能打开避难所的大门。3个试炼分别是：取回一瓶“沸腾的水”、点燃平原上的3个火炬、杀死高山上的野蛮人法师。其中，取回沸水比较容易，只要能看出陷阱并且能解除陷阱，就能从山谷中的喷泉中得到沸水。而杀死野蛮人法师，因为你有好生之德，不想杀死他，他瞬间消失，但却出现大批野蛮人灵魂发动攻击，也算是一场激战了。至于点燃火炬，必须先杀死怪物拿到火石才能点火，点燃火炬之后，杀死冒出来的阴影，便可完成试炼。

返回入口，告诉守卫已经完成试炼，他又要求Ammon Jero后人的鲜血，Shandra是Ammon Jero的孙女，这个要求轻松实现。只不过将要进入避难所时，Shandra突然被吸入避难所，你急忙带着伙伴跟着冲了进去。进入避难所，发现这里似乎并没有被废弃，更让人没有想到的是，在第1个房间中，遇到老朋友——先前帮助过自己的恶魔。从他口中得知，这个避难所的能量由被困在这里的众多恶魔提供，而要想进入避难所的中心区域，必须至少让4只恶魔合力帮助来打开传送门。老朋友自然是肯帮忙了，至于其他的恶魔，就需要帮助他们完成各自的任务。在避难所中，恶魔们一方面想要逃走，另一方面又互相争斗，而你接受的任务也不过是答应一个恶魔去对付另一个恶魔。最后，4个恶魔同时发力，打开通向中心区域的传送门，你才发现控制着避难所的人竟然是Ammon Jero本人，这家伙不是几十年前就死了么？原来他一直在寻求打败阴影之王的方法，这个避难所以及银剑都是他的准备用来对付阴影之



矿井坑道中的铁元素


打倒出尔反尔的火巨人

王的。只不过他为了达到目的使用的手段过于残酷了一些，杀死了拥有银片的贵族，血洗了West Habor，另外就是他完成了净化仪式的最后一部分。

激战无可避免，但打倒Ammon Jero之后，却发现他可利用恶魔提供的能量迅速恢复，并且战斗力超强。正当大家手足无措时，刚才被吸入避难所的Shandra用自己所有的血消除了Ammon Jero设下的禁咒，释放了被困的恶魔，而Ammon Jero则无法再获得能量。气急败坏的Ammon Jero找到Shandra，施展魔法杀死了她。可当他听到Shandra临死前称呼自己“祖父”时，心中不免十分惊诧，他并不知道禁咒的解除方法，否则他也不会亲手杀死自己的孙女。然而大错已经铸成，而你还需要他的帮助和净化仪式来对付阴影之王，前番的恩怨暂且放到一边，大家准备合力对付阴影之王。

第三幕

一、册封风波

你正准备从旅馆出来到城中走一走，碰巧Sir Nevalle推门而入，原来Lord Nasher召见你，要正式册封你为骑士，以表彰你为无冬城做出的贡献。随着Sir Nevalle来到无冬城堡，正要走入典礼大厅，四周的铁门突然全部关闭，阴影军团竟然乔装潜入城堡，想要行刺Lord Nasher。Sir Nevalle招呼你跟随他来到卫兵室，告诉你走廊的一条挂毯后面有秘密通道，可通入王座室。

从卫兵室出来，向右走，干掉几个阴影怪物，找到挂毯。打破挂毯，顺着通道向前走，每个转弯处都有一座雕像向你提出问题，如果答对，则打开正面的铁门，安全通过；如果答错，则打开侧面的铁门，你必须打败几个卫兵幽灵，才能转回到通道。通道终止于无冬城第一代城主的灵柩前，打败幽灵，拿到无冬城主的权杖，开启对面的房门。来到王座室，英勇的Lord Nasher已打败了刺客，对于你的及时出现他并不感到诧异，因为他知道王座室的密道，只是对于阴差阳错拿到权杖颇感意外。算来权杖已经失踪了很多年，如今因为对付刺客而无意重新获得也算是一件喜事。为此，Nasher Lord正式册封你为骑士队长，并且交给你几项任务——找到彻底杀死Shadow Reaver的方法、固防Crossroad Keep、联合同盟，以及设法进入阴影之王的要塞，用银剑打败他。

二、寻找联盟

回到Crossroad Keep，这里已是你的封地，安排一些修建工作，然后着手进行其他任务。首先，仅靠Crossroad Keep的力量对抗阴影之王的大军简直就是以卵击石，必须联合所有的力量固守Crossroad Keep。其中，德鲁伊、矮人和蜥蜴人都是联合的对象，不过德鲁伊已被阴影之王影响了思想，变得不分善恶。在游说德鲁伊时，遭到了他们的攻击，幸好你的身手足够出色，打败了德鲁伊，而这一路联军也就失去了意义。


被册封为骑士

其次，矮人是值得信赖的盟友，带着Khelgar来到矮人营地，向矮人王详细说明阴影之王的危害。尽管矮人王意识到阴影之王的威胁，但记恨多年前在对抗火巨人的战争中，无冬城的人类曾经抛弃孤军奋战的矮人，因此并不愿意结盟。正当你和Khelgar愁眉不展时，一个老矮人提出设法让Khelgar通过矮人传说中的测试，也就是举起战锤Hammer of Ironfist，成为新的矮人王，那么自己就可与人类结为同盟了。不过要想举起战锤，Khelgar需要两件装备，一件是直接从战锤下面的箱子中找到的Gauntlets of Ironfist，另一件是落在火巨人手中的Belt of Ironfist。事不宜迟，前往Mount Galardrym与火巨人王交涉，他说只要杀死红龙，便交还腰带。经过一番苦战杀死红龙，没想到火巨人王不但食言，而且向你发动攻击。让这个老家伙涮了一把，真是火不打一处来，直接挑了火巨人营地，将火巨人全部干掉，拿到腰带。返回矮人城堡，Khelgar带上护手和腰带，在所有矮人面前成功举起战锤，成为新一代的矮人王，正式与Crossroad Keep结为同盟。


大战恶魔

除了矮人之外，蜥蜴人也是可以结盟的对象。来到Highcliff，进入蜥蜴人营地，原本头脑简单的蜥蜴人头领被阴影之王影响了思想，不同意结盟，但你如果能打败他，他就同意结盟。对付蜥蜴人还是比较简单的，将蜥蜴人首领打倒在地，其他蜥蜴人正准备为头领报仇时，蜥蜴人头领站起身来，承诺结盟，看来这个头脑简单的家伙还是比较讲信义的。

三、险遭暗算

乱世之中，能找到两个同盟也算是不错了。返回Crossroad Keep，Luskan大使Sydney Natale派来的信使请你带上Qara和Zhjaeve前往一个秘密地点会面。英雄胆大，你带着两个伙伴来到


安排城堡的防卫工作

Sydney Natale所在地，他说已经找到Black Garius及其同伙的“真名”，只要在战斗中念出敌人的“真名”，便可削弱敌人的能量，彻底杀死Shadow Reaver。只不过念出“真名”并不是简单的事情，他通过试验发现Zhjaeve能念出真名，并且这个方法对付Shadow Reaver确实有效，便想杀死你们一行三人。幸好，你带了足够多的金子，以两倍的价钱让Sydney Natale的保镖Jalboun临阵倒戈，4个人合力，干掉了打倒4次才彻底完蛋的外交官。而后返回城堡，Zhjaeve将“真名”交给了Ammon Jero查看，没想到Ammon Jero也能直接念出来，毕竟，王宫大法师的道行还是不可小视的，对付Shadow Reaver又增加了几成胜算。

四、重铸银剑

刚好Crossroad Keep指挥官Kama报告，城堡附近有Shadow Reaver活动，试验一下念“真名”的效果，果然杀死了Shadow Reaver。随后，Zhjaeve提出你拥有的银片已可以重铸一把银剑了，只是铸剑的方法还不清楚。Ammon Jero建议寻找一个名叫Nolaloth的水晶龙灵魂，向他请教铸剑方法。当初，在Ilfarn王国第3次对抗阴影之王的战争中，Nolaloth曾经独力对抗阴影之王，虽然失败，但它的灵魂一直留在这个世界上，等待着Ilfarn王国的人重新将它带回这个世界。

来到水晶龙灵魂所在的峡谷，在山顶找到Nolaloth的灵魂，他向你讲述了铸剑的方法，但要求你完成它最后的愿望，摧毁山下湖水中的水晶之心，让它的灵魂彻底解脱。走近水晶之心，发动攻击，突然冒出两只黑龙，黑龙似乎比红龙还要好打一些，但也极为难缠。激战之后，杀死黑龙，然后攻击水晶之心，将其摧毁，释放Nalaloth的灵魂。

按照Nolaloth提供的信息，Zhjaeve认为重铸银剑的地方应该是它被摧毁的地方，也就是West Habor。先来到进行净化仪式的峡谷，通过Song Portal传送到West Habor，在地上留下伤痕的地方坐下来，集中注意力，让全部碎片重新聚合起来，组合成全新的银剑。这时，另一个Shadow Reaver突然出现，正好用它来为银剑开刃。

五、光暗决战

返回Crossroad Keep，准备与Sir Nevalle前往Highcliff增援Lord Nasher。来到城堡郊外，却发现Gallum带领着部队正在与Shadow Reaver的部队交战，尽管你迅速赶过去帮助Gallum，但Gallum还是倒下了。怒火中烧，杀死Shadow Reaver以及6个Blade Golem为Gallum报仇，并且从Shadow Reaver身上拿到了1本古书。

回到Crossroad Keep与Aldernon交谈，他说Ammon Jero独自离开了城堡，询问Bishop，他说自己虽然没有阻拦Ammon Jero，但知道魔法师所去的方向。赶到Shandra的农场，Ammon Jero似乎正在回忆往昔，没想到Shdow Reaver也乘机追踪而来，准备偷袭你和Ammon Jero。先将敌人干掉，与Ammon Jero交谈，你相信他并不是临阵逃脱或另有图谋，Ammon Jero对此表示感谢，原来他赶到农场是为了取一件多年前留下的法杖。返回城堡，向Sir Nevalle报告防御工作准备就绪，这时，Lord Nasher在Highcliff的战况不利，负伤退回Crossroad Keep，这样一来，Crossroad Keep就成为了抵挡阴影大军的唯一屏障。

与阴影部队决战的时刻终于到来了。第1战，你要带领能念动真名的伙伴袭击敌人的先头部队，炸毁平原连接城堡外郊的桥梁。赶到桥边，敌人的部队已经冲了过来，幸好养父带着弓箭手赶来帮忙。干掉敌人之后，彻底炸毁两座桥梁。第2战，敌人趁着夜色使用攻城车登上城墙，你必须带领部队摧毁敌人的攻城车。行动一定要迅速，敌人会不断从攻城车中冒出来，因此，你要一面对付敌人一面加紧摧毁攻城车。将攻城车摧毁之后，进入第3战，敌人杀入了内城，Shadow Reaver更是猖狂地叫嚣，士兵们陷入与敌人的苦斗之中，伤亡惨重。这时，一个Nightwalk在Shadow Reaver的召唤之下冲入战场，你必须集中伙伴的力量将其消灭。随着Nightwalk的倒下，Ammon Jero和Zhjaeve也念出了Shadow Reaver的真名，以为胜券在握的敌人彻底被摧毁了。大批的阴影部队随着Shadow Reaver的消失而踪影皆无，战斗的胜利最终还是偏向了正义的一方。不过胜利只是暂时的，阴影之王还没有被消灭。进入城堡的议政厅，Aldernon提到他已从先前获得的古书中找到了进入Vale of Merdelain的方法，决定性的战斗就在眼前了。

传送到Vale of Merdelain，发现这里到处都是恶魔、不死怪物和阴影怪物，地上还布满了各种各样的机关。一路向前冲杀，通过黑雾般的传送点，干掉3个Shadow Reaver，找到Black Garius的栖息地。原本是手下败将的Black Garius竟然变得更加强大，干掉他还真是花费了不少力气，不过“耗子拉铁锹，大头在后面”，最为强悍的敌人还是阴影之王。这个先后3次变身的家伙，不但个子变得巨大无比，而且一次比一次强大。面对阴影之王的最后一次变身，你不但要将周围的雕像全部摧毁，以免阴影之王从中获取能量，还要使用银剑摧毁传送口，然后彻底消灭阴影之王。

回想刚刚走出West Habor时，你还是一个毛头小伙子。而今，消灭了阴影之王，这段传奇经历足以为后世所颂扬，只不过，新的战争恐怕就要接踵而来……P


可怕的阴影之王

THE LORD OF THE RINGS THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II EXPANSION PACK THE RISE OF THE WITCH-KING

魔戒——中土大战II 巫妖王的崛起

■贵州 yago（本刊特约作者）

精品 总评 8.3

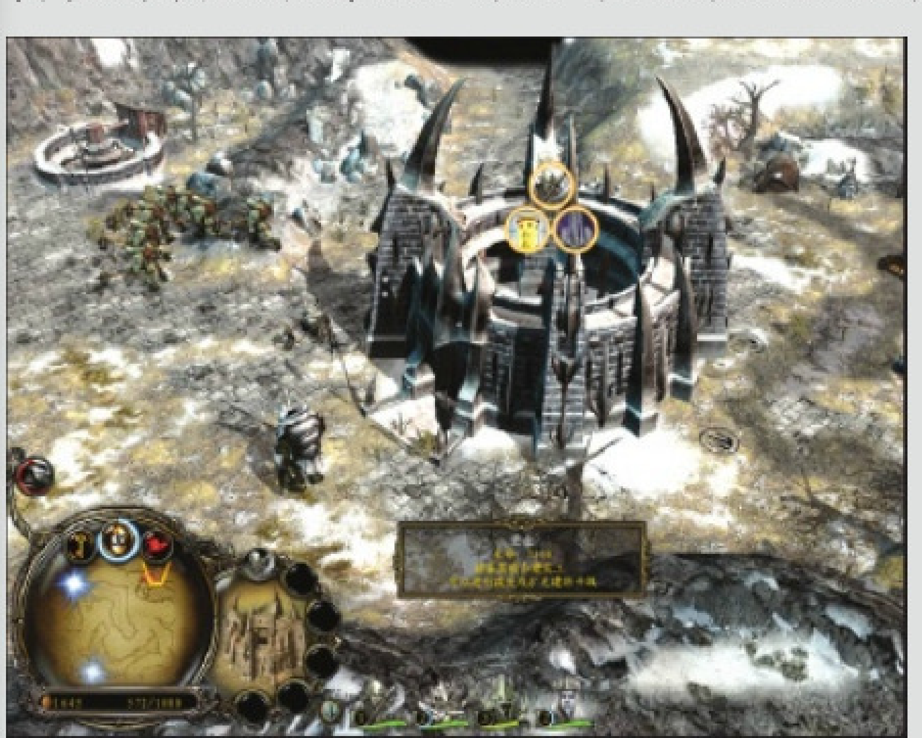
制作	EA LA
发行	EA LA
类型	即时战略

文化包容性：8.5 上手精通：7.5 画面：9.0 音效：8.5 创新：7.0 剧情：8.0

《魔戒——中土大战Ⅱ》最新资料片《巫妖王的崛起》继续以中土世界的北地战事为背景，但游戏主角变成了索伦麾下九大戒灵之首，这位魔头出现在北地安格马地区并易名为铁冠巫妖王。巫妖王的势力被称作安格马，这个新增种族与原作中已有的六大种族相比具有更灵活的机动作战能力和更强大的毁灭法术，本作战役模式中，玩家将以巫妖王的视角驱使黑努曼诺尔人和食人妖战士向人类亚尔诺王国发起进攻并最终将其毁灭。

第一关 安格马的根基（Foundations of Angmar）

铁冠巫妖王欲控制安格马地区的黑努曼诺尔人和食人妖部落，并计划以此为基地摧毁南面的人类亚尔诺王国。开始巫妖王带着亲随魔哥米尔抵达安格马，前面遇到食人妖英雄罗加席正被黑努曼诺尔人围攻，解救他后一同前往东面的雪地食人妖高原，罗加席制止食人妖们的内斗并投入巫妖王旗下战斗。此时需要在地图上3处标记地点修造堡垒据点，先向北进攻解救被人类押作苦役的食人妖部队。拿下东北据点后系统会提供建筑工自动建造堡垒，继续向西攻取第2座堡垒据点，最后西南方的第3座堡垒据点暂时不动，让英雄们打到火龙兽巢穴那里即可停止前进，如在技能树中习得激发忠诚可将巢穴收入麾下。全力升级两座堡垒，研究升级黑铁熔炉的全部科技，多造部队、发石车为最后的恶战作准备。准备完毕后一举拿下第3处据点，然后立刻回师赶到出发点附近的岔路口，在那里阻击黑努曼诺尔大军，绝不能让他们摧毁任何一座堡垒，消灭全部敌人后取得胜利。本关中巫妖王不能阵亡。


己方堡垒落成

第二关 攻克鲁道尔（Conquest of Rhudaur）

人类的北方王国亚尔诺因内战分裂为鲁道尔、雅西顿、卡多兰3个国家，雅西顿国王亚吉里意图统一整个亚尔诺，他在出兵攻打鲁道尔的战斗中俘获了与安格马秘密结盟的蛮族山丘酋长瓦德，巫妖王正好以此为由统领大军进犯鲁道尔。一开始出现在地图东南角，首先要解救被囚禁在中央位置的瓦德，接着逐一攻击4座村庄获得更多部队。之后己方建筑工等增援从东南赶到，在河东岸边修筑堡垒，准备进攻西岸南北两段的两座敌方城池。敌方援兵源源不断，建议先多造战斗塔稳住阵脚，待己方技术升级完毕并将堡垒升为巫王圣殿后可获得地图兵器冬天之怒，配合高山巨人召唤术攻城最合适。拿下第1座敌城后，亚吉里会率大批部队从东岸北面南下，干掉这位骄傲的国王后稍作休整，攻陷第2座城池即可。

第三关 阿蒙苏尔

（Amon Sul）

巫妖王大军进攻亚吉里之子——亚维里格把守的重镇阿蒙苏尔，这位年轻国王手中的阿蒙苏尔真知晶球给安格马部队造成了巨大麻烦。一开始出现在地图东北方，己方4位英雄上前占领前哨以保证资源收入，首先攒齐5000点资源修造一座堡垒，西面即为阿蒙苏尔，城池附近共有5株梅隆树各有不同神力，要摧毁本关主要目标阿蒙苏尔高塔必须先铲除这5株神树。开始先召唤高山巨人砸掉最近的神树，这样敌人就无法再使用日光照耀术骚扰己方基地。接下来建设基地发展经济，同时广造围墙封住西侧敌人来路，这间隙不断继续召唤高山巨人摧毁神树。城内敌人大军簇拥的那株树比较棘手，待己方城防体系完备后可用巫妖王骑马引敌，消耗对方兵力后一举拿下。另外在阿蒙苏尔高塔左边围墙内也有一株神树，敌人利用它可在地图东侧不断召唤登丹游侠弓箭手骚扰，我方也可利用这点让英雄们练级完成分支任务，巫妖王与魔哥米尔要升到10级，瓦德要升到6级。最后让英雄们绕道走北方沼泽消灭附近游侠，在高塔西北方召唤高山巨人或派发石车从东北轰击就能干掉最后一株神树。打到这时敌人基本上也没剩多少兵力了，直接推倒阿蒙苏尔高塔过关。



敌人城内兵力雄厚

第四关 黑暗魔君之眼

（Dark Lord's Eye）

阿蒙苏尔之战后亚维里格携真知晶球逃亡，巫妖王派遣魔哥米尔紧追不放。开始亚维里格出现在东部大路上向北逃窜，己方登场的恐狼部队如追击会遭遇卫队阻击，此时可立即在大路西北端迅速召唤高山巨人和半兽人战士拦截亚维里格，亚维里格临死时会砸碎晶球自爆。晶球爆炸后产生的7块魔力碎片散落在地图上，随后的主要任务是夺得这7块碎片并带回己方堡垒前的光环处，如果让敌人夺得4块碎片任务就会失败。很快魔哥米尔带部队从东南角赶到并自动修造一座堡垒，此时要立刻向左侧地图闪光点靠拢，拿到碎片后切不可恋战，火速逃回堡垒处转入防御作战。片刻后有建筑工和奴隶主增援赶到，尽快修起磨房和战斗塔，2名奴隶主最好招狼骑兵，以高速度优势，一队吸引敌人，一队拿碎片迅速北上抢夺2块碎片。注意始终会有大批敌人源源不断从西北方大路而来，魔哥米尔应带主力驻守在基地，对付来犯敌



夺走最后的晶球碎片

英雄技能

巫妖王（Witch-King）

1级 骑乘/跃下：切换骑马与步行状态

2级 恐怖狂怒：大幅降低敌人护甲和伤害

5级 魔窟腐化：使敌人中毒的持续伤害，攻击目标死后会变成鬼魂

8级 暴怒：造成附近敌人群体恐惧效果

10级 巫王时刻：使敌方英雄的特技重置为刚使用过状态

魔哥米尔（Morgomir）

2级 恐怖外貌：能持续削弱邻近敌人的被动技能

4级 魔窟之剑：受此技能攻击的敌人受到持续毒伤害，死亡后变成效力于己方的鬼魂

8级 黑暗荣耀：魔哥米尔附近的黑努曼诺尔人剑兵、黑暗游侠和奴隶主护甲和伤害获得大幅提升

10级 崩毁：对指定的敌方建筑物造成严重伤害

罗加席（Rogash）

2级 控制食人妖：可策反敌方食人妖单位投入己方阵营

4级 跳跃：跳起攻击附近所有敌人并使他们跌倒

8级 北方之怒：罗加席的护甲和伤害获得大幅提升

瓦德（Hwaldar）

1级 山丘野人领导统御：瓦德身边的鲁道尔掷斧手和长矛兵伤害与护甲获20%提升，被动技能

3级 抢劫：瓦德身边的山丘野人对敌造成伤害的同时能顺便窃取资源，被动技能

5级 召唤山丘野人：召唤山丘野人部队助战

卡尔席（Krash）

1级 冰冻灵魂：附近所有敌人速度降低50%，被动技能

7级 闪烁：此特技可将卡尔席瞬间传送到指定地点

8级 死亡呢喃：对非不死生物系部队造成严重伤害

10级 崩毁：对指定的敌方建筑物造成严重伤害

威力法术

第一级（5点）

荒芜：作用区域内的任何建筑物产出资源减半

邪恶之风：将敌人部队卷起移到作用范围的中心

战歌：目标友军获得伤害与护甲+50%，不能叠加

第二级（10点）

激发忠诚：对中立生物巢穴施法，控制巢穴及其内生物

冰雪之地：使作用区域内所有友军部队获得伤害与护甲+50%，不能叠加

召唤半兽人：召唤几支受玩家控制的半兽人部队助战

冰雪束缚：效果区域内所有建筑物暂时处于无敌状态，但却无法生产部队

第三级（15点）

召唤巨人：召唤两名受玩家控制的高山巨人

冻雨：大雨会屏蔽地图30秒钟，所有敌方部队失去英雄统御加成效果

召唤尸妖：召唤几名受玩家控制的尸妖助战

第四级（25点）

雪崩：召唤雪崩对敌人造成大范围伤害并扑灭区域内大火

召唤狼魂：召唤一头受玩家控制的巨型狼人助战

人的最佳组合是黑暗游侠弓箭手加发石车，期间继续让奴隶主狼骑兵在各种召唤术配合下再夺1块碎片即可立于不败之地。稳守基地等待科技升级完毕，接着先攻西北的敌人前哨基地，摧毁城中堡垒后派狼骑兵火速带走碎片返回，这之后以绝对优势清扫地图上把守碎片的残敌完成任务。

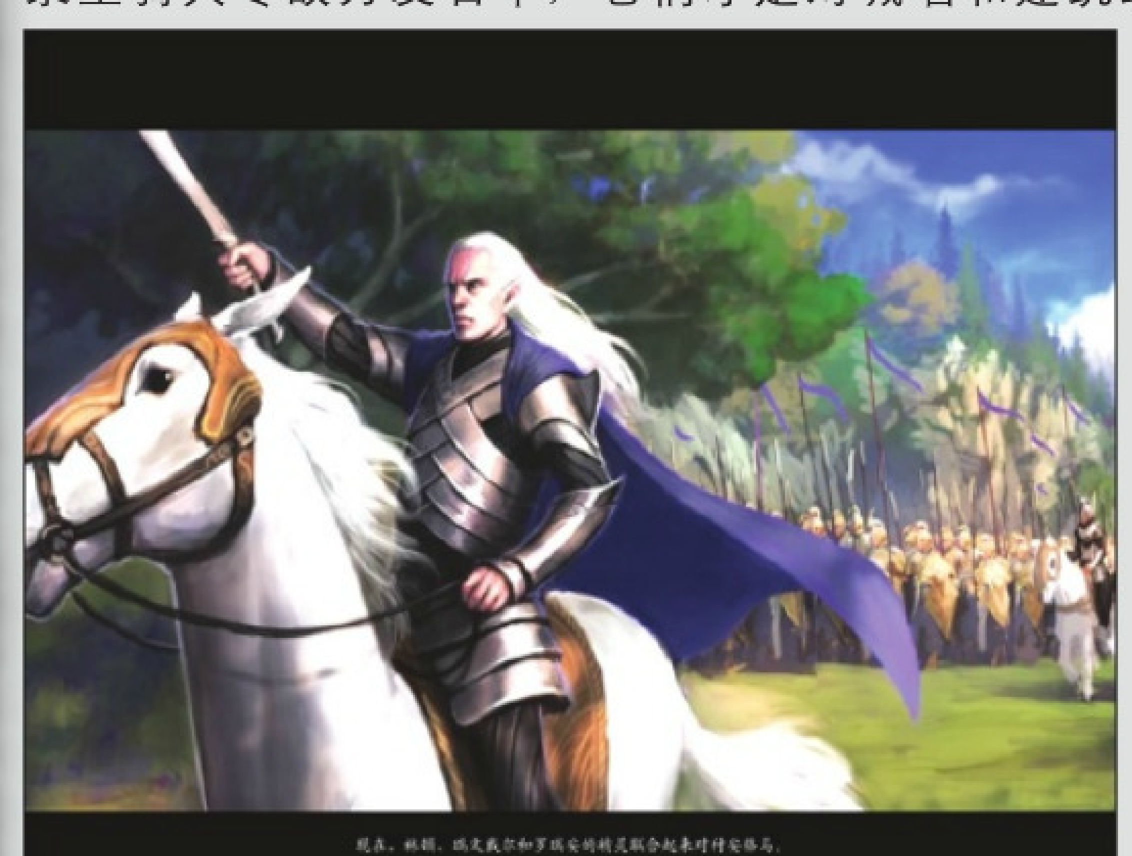
第五关 古墓高地
（Barrow-Downs）


坚守墓丘意味着大规模的混战

为解决威胁后方的心腹大患，巫妖王派遣先头部队进入古墓高地诱击卡多兰大军离城决战。开始瓦德带术士与奴隶主从地图东面登场，所有奴隶主全部召狼骑兵，集中兵力扫荡周围区域清剿埋伏的敌方弓箭手和骑兵。完成这个任务后可向位于西南方的卡多兰国王墓丘进发，要让瓦德站到墓丘顶上的光环处。卡多兰人显然无法接受这样的侮辱，很快会有大批部队从3个方向涌来，这时一定要保证守住墓丘。术士们可转为不同专精法术加强群魔杀伤力，只要撑过第一波攻击，魔哥米尔与罗加席会先后带援兵从出发点登场。敌人的攻击力度会越来越猛，但己方援军也会越来越多，最后卡多兰王子率军杀来，此时巫妖王也会带大队人马赶到，此时争夺墓丘的战斗格外激烈，不要吝啬各种召唤技，保护好术士的同时让援兵尽快靠拢，最后杀死卡多兰王子赢得胜利。

第六关 卡恩囤
（Carn Dum）

葛罗芬戴尔带领的精灵大军趁巫妖王远征之时突袭安格马，本关目标为不惜一切代价保卫卡恩囤堡垒。开始立即让巫妖王冲到信号塔处点燃求援烽火，5分钟后精灵大军将从南方来攻，虽然卡恩囤有3道城墙，但建议将防御重点放在最后一道城墙较妥，火力配置以黑暗游侠加发石车最佳。初期的战斗应多出恐狼和奴隶主骑兵专敌方发石车，它们才是对城墙和建筑最具威胁性的目标。当敌人开始攻击第3道城墙时，罗加席带领的援军将在4分钟倒计时后出现于地图西南方，这时仍要尽可能摧毁敌人的发石车，必要时还可派骑兵甚至巫妖怪王亲自从秘门杀出吸引敌人大军转圈争取时间，


人类与精灵联军进攻安格马

如敌方发石车太多可考虑使用冰霜冻结技暂使城门无敌，这时所做的一切都应以拖时间为目的，召唤生物和强化攻防等特技全都可以用上。当援军赶到后立刻从背后向敌人发起反击，消灭所有精灵部队即可过关。


用尽所有手段拖延时间

第七关 瘟疫带原者
（Plague Bearer）

虽然击溃人类与精灵联合部队，但安格马大军也受重创，决意报复的巫妖王派遣术士再度前往古墓高地践踏亚尔诺人祖先的尸骨。本关要求魔哥米尔带领的术士们27分钟内吸取1000单位灵魂，地图上有7处墓丘，让己方术士站上去即可自动开始吸取灵魂，但四周频繁出现的敌人部队会不断来骚扰，敌人游击部队主要出现在地图东北和西南，分兵推进稳守5到6处墓丘即能保证完成任务。前方战斗同时后方3名建筑工要迅速修起堡垒和兵营设施，随时补充前方损失的术士或战斗单位，推荐多造奴隶主骑兵保持机动打击能力，墓丘的防守可交由黑暗游侠弓箭手负责。占领第2座墓丘后亚尔诺统帅卡沙恩会突然杀出，这位单枪匹马的敌方英雄实力强悍，开始他只会扫荡一下就撤退，但等到1000单位灵魂吸收任务完成之际他又会出现，派魔哥米尔或召唤狼魂将其


召唤狼人重创敌人部队

尽快干掉，卡沙恩死后冤魂不散被魔哥米尔以邪术招入巫妖王麾下成为邪恶英雄卡尔席。

第八关 佛诺斯特
（Fornost）


敌人部队从两侧秘门杀出

巫妖王重新集结安格马大军对亚尔诺人的最后据点佛诺斯特发起了总攻，本关胜利目标为摧毁地图最北端的佛诺斯特要塞，但要突破层层围墙与火力封锁抵达那里绝非易事。开始魔哥米尔与卡尔席带先头部队从南面登场，先派发石车摧毁城外的所有建筑完成分支任务，很快巫妖王会与其余英雄相继赶到。尽快造好堡垒并构筑围墙，左右两侧的敌人会从秘门中不断涌出来袭，如果没有城墙很难挡住他们。注意正门方向会定时出现南下的敌发石车，必须赶在它们危及己方城墙或堡垒前将其摧毁，因此需要配置一支机动骑兵或由英雄们组成战斗小组专职对付靠近的发石车。只要解决掉发石车，敌人来再多的步骑兵全都白搭，稳住阵脚后升级所有科技。两侧城内的精灵部队和哈比人部队会发起大规模进攻，看到敌人蜂拥而至时立刻把所有终极法术砸上去，冬天之怒、召唤狼魂、大雪崩瞬间就能撂倒一大片，分别歼灭所有精灵部队和哈比人部队后完成分支任务。接着派升级版发石车清除左右两侧城墙上的火力点，然后慢慢往里推进摧毁至少75%的民用建筑完成另一分支任务。从城北南下的敌人援兵又多又快，但只要不刺激他们一般只有发石车会下来进攻，看住发石车的同时继续用终极法术叠加战术往内城打，召唤狼魂后让巨狼往最上方猛冲，到佛诺斯特要塞前迅速放冬天之怒和大雪崩群杀敌人，残敌可召唤半兽人战士解决，趁混战时再招高山巨人投掷巨石攻击要塞，只要来这么两轮佛诺斯特要塞就会轰然倒塌。


大雪崩轰杀聚集之敌

隐藏关 安格马之陷落
（Fall of Angmar）

战役模式通关后，在主菜单的单人游戏项下会出现一个“后继任务”选项，这就是本资料片的隐藏关——安格马之陷落。话说亚尔诺落入巫妖王的控制之后变成一片血火地狱，刚铎国王伊隆说服精灵族人再次组建联军部队直捣巫妖王位于安格马的巢穴，他们发


设好火力圈诱击罗加席的食人妖部队

誓这次要将这个魔头及其邪恶势力连根拔起。开局玩家控制伊隆、爱隆、葛罗芬戴尔3位正义英雄率领精锐的诸多战士和多尔安罗斯武士由地图西南角登场，往上走两步就遇到魔哥米尔等敌人，混战中将其击毙后退回。此战后己方2名建筑工赶到，注意这两位分别是人类和精灵的建筑工，让他们在东南方的凹谷中建起堡垒基地并升级技术，敌人会不断派几名奴隶主前来骚扰，打发他们并不难。稍作休整后继续向北推进，接着遭遇卡尔席及其亡灵部队，集中火力先杀敌英雄。在尽头处转向东南，一直攻到有两座战斗塔那里停下再修堡垒构筑前哨阵地，后面的建筑工多造梅隆树或农场提高资源累积速度。等待所有科技升级完毕后，派葛罗芬戴尔骑马到东北方诱敌，以罗加席为首的食人妖部队会狂涌而来，逃回前哨阵地借助火力网把他们全部消灭。北方是巫妖王的城墙，向东上坡可发现食人妖基地，先派抛石机摧毁地图东侧的所有食人妖建筑，然后清理敌城墙。本关伊隆和葛罗芬戴尔不能阵亡，因此从这里开始最好让他们在基地驻守，由爱隆带领以诸多战士和多尔安罗斯武士为主力的大军从断墙口攻入巫妖王基地。注意集中抛石机火力迅速摧毁城内敌堡垒，爱隆的龙卷风对付集群敌人效果也很不错。如果包括爱隆在内的攻击部队全部阵亡也不用担心，此时己方资源早已用不完，重新召唤爱隆并生产新部队继续进攻。打掉堡垒后注意搜寻一下，在城中找到巫妖王，接着再来一波冲锋，集中火力杀死他即可取得最后胜利。P


最终打败了肆虐亚尔诺的大魔头



HAMMERS OF FATE

魔法门之英雄无敌Ⅴ

——命运之锤

战役攻略

■北京 Griffin

精品 总评 8.5

制作	Nival Interactive
发行	Ubisoft
类型	回合制策略



“英雄无敌”已经为我们讲述了许多年的故事，我们看到一个个英雄鹊起，一个个帝国陨落，世界永远在光明与黑暗之间挣扎，从未在哪一方多停留片刻。继承权之战和末日之刃早已成为过去，就连现在的狮鹫王国恐怕也少有人悼念尼科莱国王了。不过，风波并未在“黑暗弥赛亚”之战后平息，随着之前的动乱和大战，伊莎贝尔女王的统治开始动摇，来自帝国内部的威胁逐渐浮出水面。在北方，一股古老的势力正在崛起，而不为人知的地下世界也出现了权力真空。“命运之锤”的故事由此展开。

资料片为玩家展示了一段曲折的剧情故事，在战役任务中，玩家将历经三大章关卡，体验单关地图无法遭遇的情节和故事。

第一章 芙蕾达的困境
(Freyda's Dilemma)



第一关：叛乱（The Rebels）

情节概述：

狮鹫帝国内部开始出现裂痕，一部分贵族拒绝接受伊莎贝尔女王的统治，公然发起叛乱。叛乱者称伊莎贝尔从谢尔戈回来之后就彻底变了一个人，她已经不是伊莎贝尔了。不管借口为何，这些人将为背叛国王而付出代价！

主要任务：

1.消灭卡德维尔（Caldwell）领主；
2.消灭叛军；
3.解救我方援军。

分支任务：

1.占领所有农场；
2.消灭所有叛军部队。

简要流程：

本关的英雄是芙蕾达（Freyda）和拉兹罗（Laszlo），为了集结优势兵力，在一开始最好将较高级别的部队集中到芙蕾达的身上。拉兹罗则没有太多精力去培养，让他带着民兵和护卫帮忙打扫地图即可。顺便透露一下，这家伙最后会变成敌人，所以也不用太过内疚。

本关的主要任务是消灭卡德维尔（Caldwell）领主和兰德尔（Randall）大主教的叛军基地，卡德维尔的基地位于地图的右上方，兰德尔的营地位于地图的左上方。消灭所有叛军的分支任务会在游戏最开始的战斗后出现，难度主要在于有时间限制。这个分支任务的价值不是很大，奖励



拉兹罗能征惯战，可惜在剧情中成为了敌人

经验不多，而且关键是叛军中的远程部队会对我军造成不必要的消耗。因此，除非你习惯追求完美，否则可以考虑放弃这个分支任务。

消灭农民后让拉兹罗去开路触发精灵猎手偷袭的事件，这会导致触发英雄损失一部分士兵。触发之后每两天都会出现我方士兵被精灵偷袭的触发事件，而且在行军过程中还会遇上精灵的埋伏导致人员减损。这种减损压力使得你不能在本关中磨蹭太久，不过应对的方法也是有的，让两个英雄的部队中都保留一定数量的农民，农民可以从野外建筑中得到补充，这样，在遭到偷袭后一般只减少一些农民，使损失最小化。

最后出现的主要任务是营救位于地图中下方的圣堂部队，他们将会是本关的重要力量，将他们补充进来才有可能胜任后面的大战。营救任务的主要障碍是路上的树妖，这里需要派芙蕾达尽快赶过去，拖的时间越长，树妖的数量就越多。消灭树精后周围的精灵部队会全部消失，而且所有的圣堂部队都会加入芙蕾达。

占领所有农场后两个叛军营地附近会各出现一个精灵英雄，消灭右上方的精灵英雄后会触发与卡德维尔领主的战斗。打倒卡德维尔后右上方所有的叛军都会消失，而且野外兵种建筑的守卫也会消失，可以在此补充兵力。积攒兵力之后让芙蕾达攻击左上方的叛军，和之前一样，灭精灵英雄后触发与兰德尔的战斗，胜利后任务完成。



第二关：嫌疑（The Suspicion）

情节概述：

伊莎贝尔发布公告宣称，雄鹿公国（Stag Duchy）的叛军是恶魔一族对狮鹫帝国在战争中的获胜而采取的报复行动。那些叛军的首领都是恶魔，神圣的皇家军队将会毫不留情地消灭这些背叛者。

主要任务：

破坏所有农场。

分支任务：

解救5队强制者。

简要流程：

本关的主要任务是消灭所有叛军城池和农民小屋，另外，拉兹罗在本关中是不受控的友军。遇见第一个农民小屋后会触发解救5队强制者的支线任务，这是个比较划算的任务，不过问题是要抢在拉兹罗前面接触这些强制者，否则他们会被拉兹罗消灭掉。本关中的拉兹罗是个需要善加利用的角色，可以在尽量少消耗兵力的情况下让他去消灭敌人。

在关卡初始地点上方不远有一座叛军城镇，攻占后稍微整顿一下就可以攻击把手路口的亡灵部队，地图上很多圣堂阵营的野兵都会加入你。级别较高的部队要保护好，必要时可以不让他们出战，在早期主要利用远程部队火力消灭敌人。接下来的目标是地图右下方的城镇，攻陷后就可以收编附近的一队战斗狮鹫。这时，芙蕾达的兵力相当强大了，可以向地图上方前进。在攻占地图左上方的城镇后向右方前进，在地图右上方是最后一座叛军城堡，攻打下来后接着破坏最后的农民小屋。这是，根据剧情将会出现一支恶魔族部队，消灭之后即可过关。



第三关：邓肯（Duncan）

情节概述：

雄鹿公国的叛乱即将结束，平叛捷报频频传来，敌人的灭亡只是时间问题。王国的大军正在努力抓捕反叛首脑邓肯公爵和安德烈王子。他们串通恶魔图谋造反的行为将把自己送上审判台。

主要任务：

消灭所有叛军，占领所有城堡。

简要流程：

本关的任务比较单纯，就是占领叛军所有的城镇，并打败邓肯公爵。本关一开始，第一时间攻下地图左下方的城堡，这样可以得到11个狂热者的援兵，狂热者可以使用失明魔法，在战斗中的价值极大。整顿之后马上攻击地图左侧的关隘，如果在本关开始时的奖励选择中选了失明魔法，这场战斗会变得相对轻松。



芙蕾达是重点培养对象，由她来聚拢兵力

继续向左上方行进就会看到邓肯所在的城堡，在第一周里，邓肯的兵力是最弱的，他拥有5个圣骑士、5个骑士、5个皇家狮鹫、66个护卫和12个弩兵。第一时



间强攻下该城镇可以减少后期的麻烦。在失明魔法的帮助下，这一仗还是有胜算的。占领本关的第二座城镇后都可以得到4个精英骑士的援兵，接下来就是打扫剩下的地方城镇了。

本关的关键在于快攻，如果能在第二周就收拾邓肯的话，本关就比较轻松。如果对早期战斗没有把握的话，可以存盘后交给自动战斗试试。



第四关：谈判（Negotiation）

情节概述：

平叛的战斗已经结束，不过安德烈王子逃走了，我们强烈要求狮鹫北方矮人帝国将安德烈王子引渡回国。面对帝国强大的军事力量，相信矮人们应该会做出正确的选择。

主要任务：

1.与矮人谈判；

2.逃出升天。

简要流程：

本关的第一个任务是和矮人进行交涉，只要将游戏移动到矮人关卡前就会自动触发这一剧情。本关所有黑暗圣堂阵营的野外部队都会加入你，早期就可以迅速建立一支不错的军队。不管合适去激活谈判任务，都建议收编主城上方的堕天使，这是钟威力极强大的兵种，对后面的战斗有很大帮助。在准备完成后向地图右方打开巫妖把守的路口，就攻占地图右下方叛军的城镇。



芙蕾达来晚一步，村庄已经变成废墟

通过矮人关卡须得提供15000金子、15水晶、15硫磺和10宝石，并且芙蕾达带领的部队必须是升级之后的圣堂兵种，而且每种兵都有数量上限。当满足这些条件后就可通过关卡后直接前往矮人主城触发下一段情节。

进入矮人主城后，根据剧情，拉兹罗突然开始攻击矮人，芙蕾达不得不自行离开。让芙蕾达进入矮人主城左侧的传送门，沿途的圣堂部队都会主动加入，路上会遇上一批矮人堵路，帮助他们消灭附近的狼群后就可通过。之后去红色帐篷拿红色钥匙，这需要提供5000金子、5宝石和10水晶。在地图左侧的九头龙后是废矿的钥匙。直接传送到红色哨塔右侧，通过哨塔后面对的是一群岩浆龙，击败它们进入地下即为过关。

需要提示一句的是，最后一战不要使用自动战斗，显然电脑不太在乎岩浆盾的反射伤害。



第五关：抉择（The Choice）

情节概述：

一向中立的矮人王国最终选择了与狮鹫帝国开战，而我们强大的指挥官芙蕾达现在下落不明。这些情况激怒了伊莎贝尔的军队，他们发誓要让矮人付出惨重代价。

主要任务：

1.救出邓肯；

2.占领港口，造船出海前往塔伦嘉德。

简要流程：

本关是第一章的最后一关，主要任务是营救邓肯公爵。战斗开始后向右方行进不远鹫可以看到一座矮人城堡，攻占下来后收集四周的资源。附近有一个通往地下的入口，其内有一座金矿。从地下返回后会遭到一支敌军，战胜后地图上就会显示出邓肯公爵的位置。

地图左下方的圣堂城镇中，敌人的兵力相当强。攻占这个城镇之后就可以从这里招募天使可。关押邓肯公爵的敌军拥有许多狂热者和不少堕天使，还有大量的弩手等。在力量积聚之前最好先不要和红色一方交火。

救出邓肯后主要任务升级为造船出海前往人类首都塔伦嘉德。利用野外升级部队的建筑将兵力优化，然后集中兵力攻击最后的城堡，这个城堡允许修建船坞。让芙蕾达坐上船，这时会刷出最后一波敌人，实力不算很强，有15个堕天使、25个黑暗圣堂骑士和较低级的兵种若干。打败他们后本关就结束了。

第二章 沃夫斯坦的反抗
(Wulfstan's Defiance)



第一关：边境（The Border Zone）

情节概述：

数百年来，从没有一支军队胆敢踏入矮人王国的领土，即使在贪婪的敌人也会忌惮火焰之龙阿尔卡斯的追随者力量之恐怖。但万万没有想到，战争竟然在矮人王国与昔日盟友狮鹫帝国之间爆发。无论如何，我们要让敌人知道矮人的厉害。

主要任务：

1.在几座城镇间巡逻；

2.积攒300名1级兵。

简要流程：

作为矮人战役的第一关，本关的难度不大，主要是确保矮人城堡的安全，同时积累300个盾卫者。第一周不会有敌人来进攻，从第二周开始，会有敌人陆续出现，不过强度不是很高。在野外有四个可以招募一级兵的建筑，抢占下来后可以大幅度提高积累盾卫者的速度。本关的总体来说比较轻松，节奏也易于把握，建议玩家将英雄级别尽量提升，把我方的几座城镇都发展起来以便英雄并多学习更多种类的魔法和符文法术，为后面的关卡打基础。





第二关：伏兵（The Ambush）

情节概述：

矮人王国的主力部队正在和入侵者展开激战，与此同时，另一批勇猛的战士向敌人的后方渗透。他们的目的是是牵制敌军，迫使他们在矮人王国内不停奔波，无法集中主力。

主要任务：

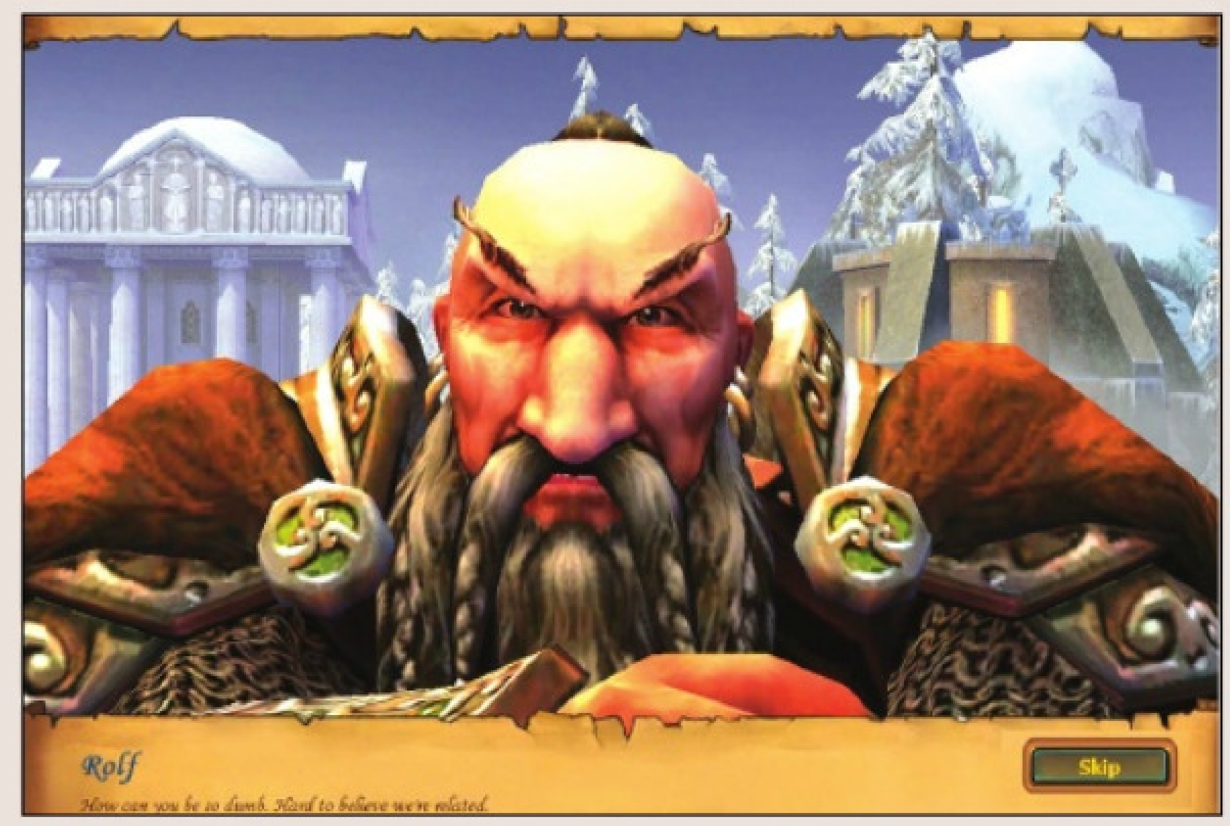
1.两周内占领一座城镇；

2.两个月内占领所有野外生物的巢穴；

3.抵御敌军的进攻。

分支任务：

占领所有金矿。



洛尔夫无法接受沃夫斯坦的立场

简要流程：

本关战前奖励建议选择10个黑熊骑士，黑熊骑士是矮人部队中实力比较突出的一支，其高主动性的特点可以在战场上有出色的发挥。本关一开始的任务是两周内占领最近的城镇，这就意味着开始时不能浪费太多的时间闲逛，同时，战斗中要尽量减少部队的损失，在早期，你很难得到兵力补充。这里需要提醒注意的是野外的狼，它们能够召唤出等同于自身数量的援军，因此要正确估计其战力。

攻下城镇后，主要任务就是在两个月内占领野外所有招募矮人兵种的建筑，这些募兵建筑都有敌人把守，必须在积累一定兵力后攻占，不过好在这段时间不会有敌人来骚扰，可以专心建设。除非追求快速通关的成绩，不然可以留一个招募建筑不占领，先发展一会儿。一旦占领所有的野外募兵建筑后，敌人就会立刻出现在地图左下角，用大约3天的时间就可兵临城下。和上一关的策略一样，尽量利用这两个月的时间发展城镇，让英雄尽量升级和学习魔法。打败来袭的敌人后本关即告通过。

第三关：游击战（The Guerrillas）

情节概述：

矮人的游击策略非常奏效，狮鹫帝国大军的脚步被迫停止，不得不原地修正等待援军。现在，只要切断他们的补给线，就可给予他们致命打击。矮人战士们的强大被写成诗歌传遍整个大陆。

主要任务：

1.救出被关在监狱里的英雄；

2.占领地图左上方的城镇；

3.拦截敌人的棚车。

分支任务：

护送被救英雄离开。

简要流程：

本关第一个主要任务是在三周时间内解救被捕的英


沃夫斯坦虽孤身一人，但他总能掌握战场主动

雄。前进一段路程会先后遇到三队守卫者，靠近之后他们会主动要求去引开敌军，如果你不同意，那么就会有一半数量的守卫者加入你的队伍。这里可以灵活掌握，比如可以让前两波加入你，让最后一波去引开敌人。在你的上方是红色帐篷，可以拿到红色哨塔的钥匙，路上还有出售战争机器的野外建筑，可以购买弩车以加强初期的火力。

如果刚才同意了守卫者的建议，这时，敌人英雄会被引到地图的左下方，这时你就可以快速通过，营救正下方监狱中的英雄。接下来的任务是占领地图左上方的城镇Merasgar。这里还有一个护送英雄离开的支线任务，任务的奖励是50个狂战士，比较值得。护送的关键是要抢在英雄前面消灭路上的敌人。将英雄护送着返回地面并离开后，部队中就会多50个狂战士了。

本关地图上有很多会加入你的矮人族野兵，这时初期集结力量的不错办法，在积累一定的兵力后可以进攻左上方的城镇了。这座城镇是矮人阵营的城堡，其特殊建筑会让守城部队多出一支守卫者，游戏的时间越长，数量就越多，第一个月底时就会有400多个，所以不要过太久才去。占领这座城镇后兵力会有稳定的补充，接下来，敌方的补给篷车会在地图右上出现，出发消灭篷车即可完成任务。

第四关：兄弟（The Brothers）

情节概述：

矮人王托格哈希望通过谈判来尽快结束战争，但他忘记了，也或许他根本就不知道，狮鹫帝国的军队仍然占据着矮人王国的大片土地。沃夫斯坦决定违背托格哈王的命令，用暴力将拉兹罗赶出矮人的家园。

主要任务：

1.与邓肯会面；
2.攻占敌人的城堡；
3.击败矮人英雄。

分支任务：

收编10支矮人部队。

简要流程：

本关最主要的两个任务是与邓肯的部队会合，并且占领Tor Hrall城堡。野外的矮人族部队都会要求加入你，但会索要一些资源，这些资源在早期还是很昂贵的，不过有一个技巧，你可以反复和他们对话，他们索要的资源会变，以选择你可以接受的条件。向前走到单向传送门的出口附近，诺尔夫会从这里出现，击败诺尔夫之后继续前进并不断收编野兵，如果能够收编到野外的岩浆龙，本关的战斗难度将会大大降低。



邓肯在剧情中从爵爷沦落为囚徒，最后又从囚徒咸鱼翻身

在地图右方是龙族的城镇，掌握一定兵力之后攻占它，可以学习到较高级的毁灭魔法。收编10支野外矮人部队的分支任务很容易完成，只是时间问题而已。邓肯就在地图的左下方，与之汇合后攻占旁边的城堡即可过关。



第五关：拉兹罗（Laszlo）

情节概述：

伊莎贝尔女王和矮人王托尔加的和谈进行得非常顺利，两个伟大的种族将终止战争，重新迎来和平。但双方都出现了一些反对和平的声音，这些反叛者必须被消除。

主要任务：

1.击败拉兹罗；
2.攻占Horncrest城。

简要流程：

本关建议战前选择复活魔法，作为矮人战役的最后一关，敌人比较凶悍，复活魔法可以帮助更高效率使用部队。本关的主要任务是攻占雄鹿公国首都Horncrest城并且消灭拉兹罗将军，拉兹罗就是第一章中芙蕾达的哪个跟班，现在已经成长为强大的英雄。这一关中英雄好汉云集，沃夫斯坦和邓肯都是剧情中的重要人物，身上也都有带有相当强大的兵力。

本关中没有太多技巧可言，尽早发展出岩浆龙建立优势。拉兹罗在最开始不会出动，但在一段时间之后主动进攻，他是本关的难点，英雄厉害，部队也多，取巧点的方法就是坐在城堡里等他来攻，利用防守优势消灭掉他。战胜


雄伟的矮人城堡体现了矮人族发达的冶炼技艺

拉兹罗后，任务就比较轻松了，集中力量攻占Horncrest城堡即结束第二章任务。

本关很多地方都是打硬仗，之前英雄学习了越多的高级魔法，这一关就越有利。地图中间右面可以救出一个野英雄。



第三章 伊拉娅的任务

(Ylaya's Quest)



第一关：间谍（The Spy）

情节概述：

随着雷拉格销声匿迹，他努力统一黑暗精灵部落再次面临分崩离析。随着部落的瓦解立，越来越多的人期望能够掌握命运。一些部族和雷拉格崇尚黑暗之龙玛尔莎拉，而有一些部落则决心挑战传统，转而追寻其他信仰。

主要任务：

寻找仪式地点。

分支任务：

拜访先知。

简要流程：

本关的主要任务是寻找仪式的地点，没有传统意义上的敌人。在先知帐篷里会接到任务，消灭法师之眼所探测出来的敌人，这些敌人的数量不小，通常是100多刺客，90多牛头人什么的。每消灭一组，藏宝图就会打开一块，当藏宝图全部打开之后就会看到仪式的地点。

伊拉娅最好选择学习破坏魔法，这毕竟是地下城阵营的特长，攻击魔法的优势不仅在本关，在之后的剧情里，总能带来早期的优势。

在地图的右上方有一组德鲁伊非常厉害，和他们作战，血魔女的损失会十分巨大。从地下部分右下方的通道回到地面，会看见附近有一个复活卷轴，如果取得这个宝物，会使战斗轻松许多。从这里一直向左走，消灭野兵后访问了望塔即可过关。

第二关：突破（The Break）

情节概述：

黑暗之龙玛尔莎拉的信徒来无影去无踪，个个冷酷无情。尽管外界的战乱并没有波及到地下城，但Shadowbrand和Soulscar这两个最大的黑暗精灵部落里的英雄们已经开始加紧备战。这两大部落的冲突一触即发，其结果将决定着黑暗精灵一族的命运。

主要任务：

1.两周内通过第1道关卡；

2.三周内通过第2道关卡；

3.四周内通过第3道关卡。

简要流程：

本关的任务主要是在规定时间内突破3道关卡。在游戏一开始，可以从野外的募兵建筑中招募一些侦察兵和骷髅，只要有一些数量的低级部队，突破第一个关卡不是难事。通过第一关之后很快就能收编两组血娘子和1组幽灵，如果去地图的右上方则还可以收编几十个牛头怪，以这部分兵力为基础兵力，部队很快就可以突破第二道关卡了。通过第二关卡后沿岔路口向下不远处可以收编十几个暗影巫女，只要再招募一些野外部队就可以攻破第三道关卡了。


牛头怪虽不是高级兵种，但其高昂的士气总能为你带来惊喜

本关的关键因素就是多招募和收编野外部队，并且在战斗中尽量避免损失，地下城阵营的兵种单价贵、产量小，英雄善于破坏，不善于恢复，这中特点下通关确实是个考验。

第三关：会面（The Meeting）

情节概述：

地下城的战争终于还是爆发了，黑暗之龙玛尔莎拉的追随者们发现他们面对的不仅仅是矮人，还有来自同族的进攻。在这个关键时刻，龙神将聚集最强大的力量来渡过危机。

主要任务：

寻找雷拉格。

分支任务：

帮助龙收集宝物。

简要流程：

本关的主要任务是寻找传奇英雄雷拉格，只要到达通向雷拉格藏身处的传送门，本关就算完成了。在一开始，伊拉娅的部队中有1条黑龙，这不是什么好事，这条黑龙是龙神玛尔莎拉的女儿，她要是战死或是转移到城堡中就会导致任务失败，因此，每次开展前先估量好损失，以决定要不要她上阵。伊拉娅是典型的强力术士，最好第一时


血魔女在向伊拉娅做工作报告

间在城内建造魔法塔，利用强力的破坏法术建立战场优势。

本关中敌人分支较多，主城上方不远是红色敌人，攻占那里的城池后这一方基本就消灭了。地图左上盘踞着褐色敌人，他们通常会先和绿色敌人交火。绿色敌人比较强大，建议积攒一定的兵力后在攻击。橙色敌人位于地图的右下方，消灭橙色敌军后向地图上前进，其间要穿过大量道单向传送门，这些门多是由7级部队把守的，最后会来到由岩浆龙后把守的门前，这就是最后一到了，消灭岩浆龙后进入传送门即可找到雷拉格雷老英雄了。



第四关：巨龙（Dragons）

情节概述：

一边是极力追求力量的斯拉尔赛和他的恶魔们，另一边是作战经验老到的雷拉格和掌握神秘力量的伊拉娅，最后的结局将会决定黑暗精灵一族的命运属于哪一方。暗影与混沌在这上古英雄长眠之地一较高下。

主要任务：

1.收编alasaa的后代；

2.抵挡oulscar的进攻；

3.灭掉新出现的敌方英雄。

简要流程：

本关的主要任务是寻求黑龙援军以击败斯拉尔赛的部队。关卡一开始就可以看到黑龙，也就是alasaa的后代所在地点，快速占领地图上的募兵建筑以积累先期部队。建议把关卡中的部队转移到英雄身上，本关由于传奇英雄雷拉格的加盟，战斗会变得容易一些。

游戏进行一段时间后，敌人会派遣部队进攻我方主城，不过一开始力量不强，派一支部队留守，应该可以抵挡早期的几次进攻。然后让主力英雄从地图中央的台阶进入地下，穿过地下区域，由地图上方绕到地图的右下方，这里就是一开始看到的黑龙的位置了，成功收编黑龙后通过旁边的单向传送门可以直接回到主城。这时敌人英雄斯拉尔赛的部队会出现，数量部队比较多，不过在黑龙的帮助下，很容易就能消灭斯拉尔赛的部队过关。

本关如果对战斗没 信心，可以尝试使用自动战斗。



伊拉娅请求玛尔莎拉子嗣指点迷津



第五关：最后一战（The Decoupling）

情节概述：

光明越是孱弱，阴影就会越强大，这正是黑暗精灵一族在地下作战时的优势。但当这些地下城居民来到地面和光之子作战会如何，就不得而知了。或许会有新的盟友赶来援助，也许所有人都只不过是来趟浑水。

主要任务：

1.一周内护送伊莎贝尔女王到人类城堡；
2.解除敌人围攻的威胁；
3.两个月内攻下Tor Hrall城。

简要流程：

本关开始的主要任务是让伊莎贝尔在一周内到达Horncrest城堡，伊莎贝尔的兵力虽然不多，但在其他英雄的重兵保护下还是很安全的。一开始可以不去招惹橙色敌人，地下左下方的台阶可以通往地面，大约用一周的时间可到达Horncrest城堡，那时会发现那里正被敌军围攻，主要任务便升级为解除敌人的围攻。消灭城堡前所有圣堂部队后芙蕾达、沃夫斯坦和邓肯都会加入我方。

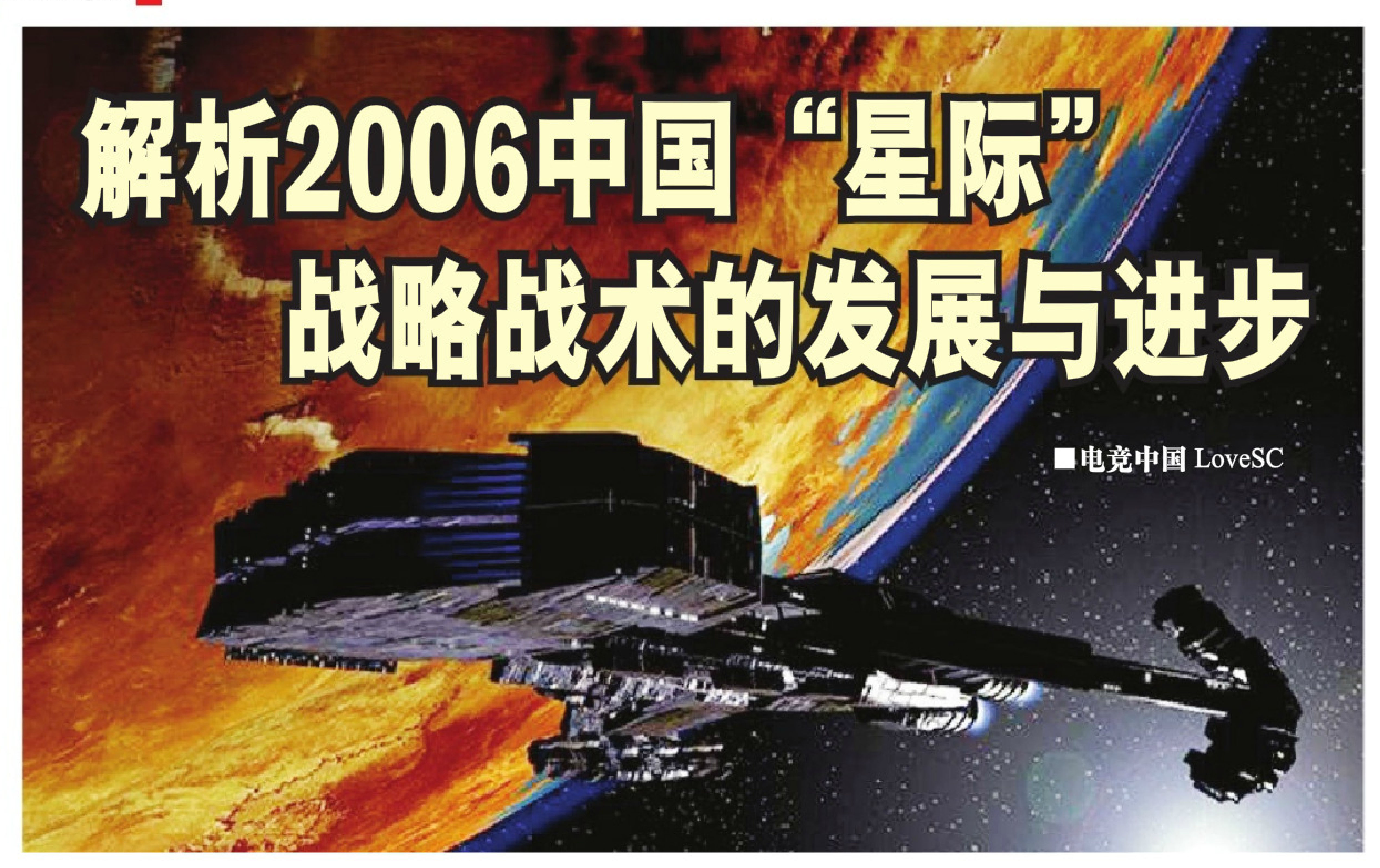


伊拉娅的旅程就是收集野外资源和兵力的旅程

5个强力英雄集结后主要任务升级为两个月内夺取Tor Hrall城堡，首先要尽快占领各个城镇以积累部队数量。可以凭借强力英雄的魔法优势进攻右方的关卡，那里有海量强制者，攻占后继续占领右下方的城堡进行发展。

最后与矮人王的战斗将会强制进入即时模式，这将是最艰苦的一战。矮人王会不断使用高级群体光明魔法，另外矮人族还有各式各样的符文魔法。矮人王的特技是所带部队永久拥有雷鸣符文效果，即所有部队在攻击的时候都有几率造成晕眩攻击，最好使用善于控制的黑暗魔法与之对抗。P





解析2006中国“星际”战略战术的发展与进步

■电竞中国 LoveSC

没有几个游戏可以做到流行近10年后，不仅没有逐渐衰弱消亡，反而不断完善、日臻成熟。《星际争霸》做到了这一点。作为最经典的RTS游戏之一，“星际”不再只是一个游戏，而是成为一种文化，演化为一种电子竞技的艺术。“星际”这么多年长盛不衰的一个最重要原因，就是其战略战术探索不但从没停滞过，而且一直都在不断推陈出新，发展和完善。进入21世纪，“星际”理念越倾向于追求效率和速度，中国选手也一直在探索最优化的发展，比如说以前SUPER的TvZ，总是在MM之后VF、VS、BE这样按部就班稳扎稳打，而如今则是前期凶猛压制对手然后速双基地，而PvZ也是如此，从双兵营压制到如今比较通用的单兵压制转双基地，这都是追求效率和速度的表现，对于这样的一种发展态势，无疑是符合“星际”不断进取的发展趋势，总结原因我想有以下几点。

第一，对“星际”的理解日益成熟，认识到“星际”战争从长远来看是经济战、持久战、消耗战，所以不再冀望于初中期Rush就解决对手，而是着眼于可持续发展，用初期发展的最大化来取得中期的优势。

第二，对种族对抗的认识加深，对前期战术，局势和兵力的计算更加精确。无数次对决的积累，使得选手们对前期的发展变化和局势都有了很深刻的认识，他们知道在什么情况下对手最多能发展成什么样，有多少兵力，从而确定在自己能守住的情况下速开双基地，以求得中期经济的绝对优势。

第三，对操作能力的自信，对防守优势的理解和利用非常好。从2006年一系列的职业比赛中，我们一再看到这样的趋势，觉得能守住了，马上就地扩张，甚至马上就偷矿，这已经成为一些顶尖选手的定势，似乎“星际”的发展就要毫无阻碍地向追求高效的方向前行，速双基地俨然成为T的标准开局。但在PGL和IEST上中国选手的裸双被打得一败涂地，而韩国选手的裸双则固若金汤，中国选手的无防空流被空投打得千疮百孔，而韩国选手的无防御流则如行云流水。差距不仅在细节的处理上，还在于意识和大局观上，中国选手还没来得及质疑自己的战略是否正确就被韩国人上了一课。战略没错，但差距是全方位的，每一个环节都还需要加强。

“星际”的战略从追求效率和速度到被强力遏止和质疑，再到追求效率速度，中国选手的发展呈螺旋式前进，这也是“星际”战略战术发展的趋势，在不断的否定中改良创新，这是“星际”长盛不衰的原因所在。

韩国因为开展了“星际”职业联赛，所以在战略战术的研究和创新上一直延续着正规化、专业化的精神，从大局意识的培养到微小操作细节的注重，韩国人处处领先一步。中国的“星际”大发展始于2003年的职业联赛，而谈到中国的职业联赛初期就不得不提及CEG和PLU，这两大联赛见证了中国“星际”的发展。CEG是国家体育总局授权举办的正规“星际”线下职业联赛，而PLU则是由“星际”玩家公会举办的线上职业联赛，这两大联赛就好像是韩国的OSL和MSL一样，相辅相成，不可或缺。



PGL选手合影


IEST获奖选手合影

CEG和PLU的初期均是一个探索和发展的阶段，在

此之前，没有这样的职业联赛让中国几乎所有顶尖“星际”高手来切磋交流，之前中国选手都是通过BN的战网或HF、VS平台来交流技艺，仅有的比赛是WCG这样的赛会制杯赛。中国选手的水平参差不齐，战略战术也五花八门，对“星际”的理解还很有限，也没有什么流派的概念，只是以多变的战术来控制局势，依靠兵种压制再扩大优势，最后凭借资源优势疯狂暴兵来压倒对方，还没有到研究优秀的大局观，精确的局部计算和雕琢微操作的阶段。在战术上也仅仅是把某个固定单一流程发挥到极致，战术体系还没有成型，没有能达到把各种战术融会贯通，实战中不拘泥于固定战术，随机应变，各种战术交替使用，平滑过渡的境界。CEG和PLU无疑给中国选手带来了机会，通过职业联赛和中韩对抗的洗礼，中国的一流选手们开始意识到自己的不足和缺陷，他们把学习和赶超的目光放到职业化的韩国，对战略战术的深刻研究和理解使得中国“星际”的发展酝酿着一场迫切的革命。

随着职业联赛的开展以及中韩对抗的交流，中国“星际”不断吸收最先进的韩国职业联赛的各种战术思想，慢慢吸引了世界“星际”的注目，开始走入“星际”战略战术研究和创新的前列。

2006年末，PGL以“星际”项目为主体的的世界性赛事在北京成功举办，组委会邀请了韩国职业选手和国内顶级职业选手进行了为期3周的联赛，中国选手吃住训练都和韩国选手在一起，而与韩国职业选手的朝夕相处对中国选手的巨大促进是可想而知，大到训练方式、比赛准备、地图研究，小到营养补充、硬件装备、驱动设置，处处都让中国选手受益匪浅。在经过近1个月的训练和比赛后，从最初的完全不适应到最后接近甚至部分超越韩国职业选手，目前的中国第一人SUPER更是击败多名韩国职业选手，夺取了PGL的亚军。

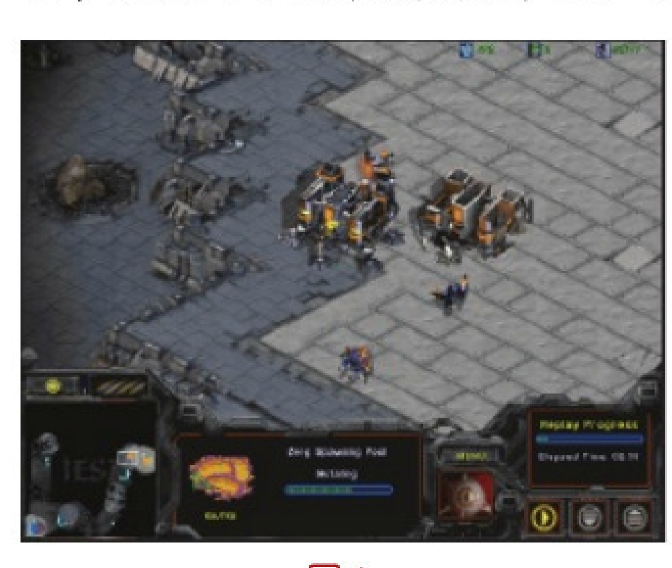
而之后进行的联想IEST全球总决赛，国内三大高手SUPER、F91、66悉数到场，欧洲一些著名选手和韩国顶级俱乐部KTF的一流职业选手REACH以及YELLOW也应邀参赛。而SUPER因为在PGL比赛中的巨大突破信心大增，下面就让我们从SUPER和两位韩国巨星YELLOW、REACH的对决中感受中国“星际”的强势崛起。

SUPER vs YELLOW

联想IEST全球总决赛的A组小组赛上，SUPER和YELLOW先后战胜其他两名选手，而他们之间的对决将决定小组头名的归属。

第1场Luna上的比赛，SUPER先声夺人取得胜利。

第2场比赛在RushHour上展开。YELLOW位于7点而SUPER是3点，YELLOW正常的11D探路，12D双开；SUPER也是常规的11、13农双BB开局**（图1）**。但SUPER的TvZ开局战术平凡中蕴含精妙，双BB持续不断出枪兵压制，而SCV一直监测着Z的三基地开局，气矿的时间、狗的数量，根据侦察精确判断是否要压制，压制到什么程度。而Z一旦出现失误没有足够的小狗或及时补充地堡就可能被压制得很惨，这种极具压迫性的TvZ战术使得SUPER总是能在初期就占优。实战中SUPER看到YELLOW只出了8狗而没有后续狗，枪兵果断前压。


图1

YELLOW果然中招，小狗前往T家的路上遭到枪兵迎头痛击**（图2）**。7狗对6枪兵，SUPER精妙的微操化解了YELLOW的小狗包夹，直接打到了YELLOW的分矿，使得YELLOW分矿停止运作，被迫出狗，经济大坏而且整个节奏被打乱，而SUPER经济充足，分矿开始建造，可以说在初期就确立了主动和优势。


图2

YELLOW好不容易暴狗解除了分矿的威胁**（图3）**，然后开始升级2本和狗速，1队多小狗压到SUPER的分矿，SUPER的1队枪兵和位置恰到好处的1个地堡已经严阵以待，YELLOW丝毫便宜都没占到。而SUPER分矿欣欣向荣，家里发展热火朝天，局面再次向SUPER倾斜。SUPER在整个前期的意识、战术、计算、控制都非常精妙，使得一向以ZvT前中期完美的暴风虫族束手无策，吃尽了苦头。


图3

SUPER出了1队MM开始压制YELLOW分矿，而YELLOW试图用提速狗骚扰SUPER家里**（图4）**，但在SUPER老到的经验下没有占到什么便宜，反倒损失了1队多狗，不过YELLOW也扩张了9点3矿并孵化了Lurker。

图4

YELLOW把Lurker分散埋在地图的各个交通枢纽，试图伏击SUPER的MM。而SUPER也非常了解YELLOW的特点，MM压制并不深，只是在2个路口处分别放置1队MM防止被Z封锁**（图5）**，然后小部队MM开始游弋搜寻Z有没有偷矿，意识非常好。


图5

在侦察到YELLOW是刺蛇+Lurker的组合后，SUPER马上针对性补到6BB2重工暴兵，在积攒了4队MM和五六个坦克后，SUPER开始从上方推进**（图6）**，并且一个运输机空投Z的主矿，同时SCV往下探发


图6



图 7



图 8

现了Z的围魏救赵意图。大量的Lurker和刺蛇想要偷袭T的分矿，SUPER马上主力回防，居然奇迹般地利用操作全歼了YELLOW的主力，而自己损失很小（**图7**）。关键时刻的SCV侦察确实帮了大忙，使得SUPER能第一时间主力回防抓住了对手的偷袭。在解决偷袭后SUPER再次推进，由于YELLOW主力刚损失殆尽，主矿被空投损失惨重（**图8**），兵力不足只能放弃3矿，然后选择再次偷袭SUPER分矿，但SUPER固若金汤的防御让YELLOW又一次全军覆没（**图9**）。此时SUPER已经占据绝对优势，胜券在握。

图 9

图11

虽然此后YELLOW在蝎子的帮助下顽强反击，但SUPER始终牢牢把握战局的主动，将YELLOW的分矿——清除干尽（**图10**），随着最后的分矿沦陷，暴风虫族也回天乏力，退出了比赛（**图11**）。这样SUPER干净利落地以2:0战胜YELLOW，而且比赛过程非常让人



图10

信服。

SUPER vs REACH

在拿下YELLOW后，SUPER的状态更是一发不可收拾，一路过关斩将，杀入决赛，而他的对手，正是韩国职业联赛年薪最高的选手——英雄神族REACH。双方第一场的比赛在RushHour上展开，SUPER因为一个失误而输掉了整场比赛。这是第二场比赛，地图是R-PIONT。



图1

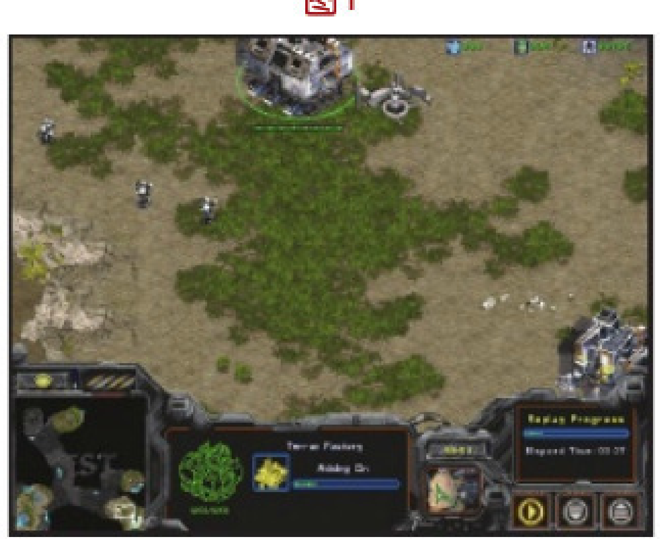


图2

REACH出生点是7点，而SUPER是5点，SUPER很早探路到REACH的家里（**图1**），发现REACH是堵口的双BG龙骑开局。SUPER针对性地采用双重工开局（**图2**），不过他的SCV在侦察到P并没有野外建筑后干脆就势把第2个重工开在了3矿角落，如果P第一时间侦察到T家里，就会造成以为T是SKT1开局的假象，而SUPER野外雷车就可出奇制胜。当SUPER把地雷埋在地图中央P的必经之路上后（**图3**），就断绝了P压制的5龙骑归路，SUPER的战术完全针对P的开局，非常成功。

图 8

REACH也不是省油灯，正面用提升射程的龙骑压制（**图4**），而在12点野外偷造VC、VT，准备隐刀Rush，可惜SUPER意识太好了，野外重工出的雷车不断侦察骚扰P，造重工的SCV也及时第2次探路发现P家里建筑很少的情况（**图5**），意识到了P可能会有“阴招”，雷车在P的路口埋雷。



图4

SUPER在主基积攒了4个坦克和4个M后出击解决掉了对方后路断绝的5个压制龙骑，而REACH则用精妙的龙骑舞扫除了门口的地雷阵，2个隐刀直奔T家里。嗅觉敏锐的SUPER已在自己路口埋下地雷阵，并且马上建造BE、BA来防隐刀（**图6**），REACH的隐刀小心避开了雷区，不过也只能暂时限制T的扩张，而没有什么实质性的收获，可以说龙骑压制然后速出隐刀的战术完全被SUPER所克制了，只能强开2矿，以求一搏。

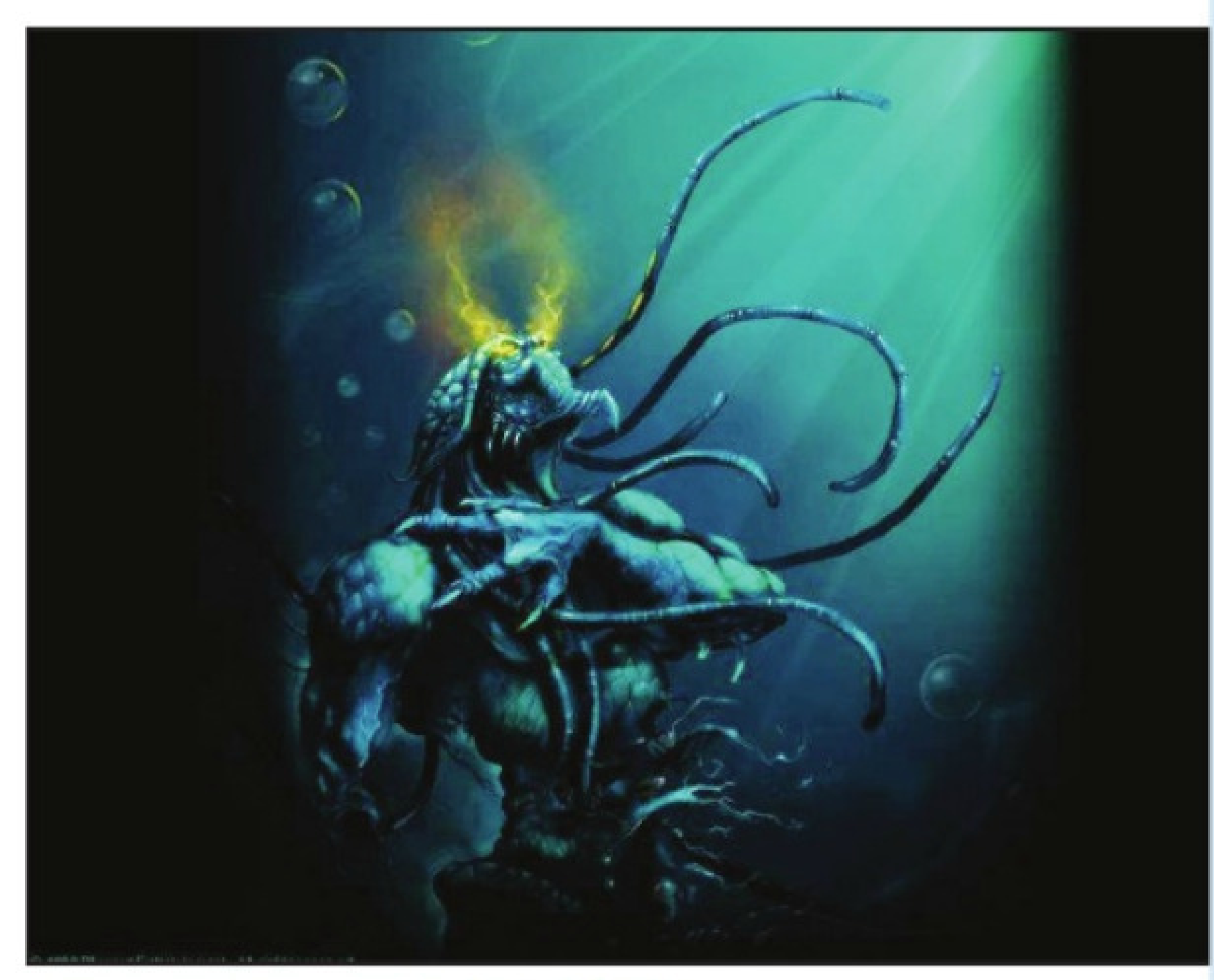
SUPER见暂时开不了矿并没有着急，而是2VF继续攒兵，并且升级了坦克支架和雷车速度，在拥有雷达后第一时间进攻，正好是REACH开矿的空窗期。REACH想用隐刀来牵制住SUPER，但马上被雷达所化解，SUPER利用地形层层推进，REACH开矿后又由于走金甲科技导致兵力真空而对SUPER的推进毫无办法，只能眼睁睁地看着分矿被打掉（**图7**）。

REACH非常顽强，

图5

图6

在11点野外偷矿并且空投SUPER家里隐刀和金甲



解读2006中国“星际”战略战术

时间流逝，一晃就是2006年，中国“星际”职业化的征程已然近4年了……

在这4年里，中国的顶尖选手们得到了很好的磨砺，网络条件的进步和频繁参与世界大赛也让中国选手可以很快吸收世界先进的战术思想。对韩国流的研究和学习，衍生出了很多新的战略战术，如针对虫族的疯狂扩张不断完善和革新的可持续性SK战略；PvT针对人族猥琐3矿攒200人口而引入的乱矿太极流；ZvT以守为攻，以柔克刚，后发制人的拖把流；这些战术都还在不断被改进完善。对战术的深刻研究使得整体战略再次在一定程度上占据主流，而中国“星际”内部也出现了不同的流派。

1.全攻全守的可持续发展流

全攻全守的可持续发展流也代表着当前最先进的战略思想，着重体现了“星际”的第一精神——效率和速度。主要战略思想是主张初期发展为先的战略，非常注重细节的精确计算和微操，初期出的防守兵力非常科学，而且以兵代替防御工事的积极防御，将其余资源全部用来疯狂发展和攀升科技。扩张不是随意，而是经过深刻计算，按时间段扩张，持续性发展，合理分配资源，弹性十足，从而保持扩张、积极防御、全线进攻这样一个节奏。科技总是领先于对手，扩张总是大于对手，兵力总是源源不断，因为发展速度是最快的，整体发展效率是最高的，所以能先立于不败之地……

2.极限暴兵流

也就是我们通常所说的HanBang Rush或一波流，抓住对手发展的一个相对空窗期，牺牲发展用最大限度的暴兵来冲击对手这个薄弱时期，在强大的压力下逼迫对手犯错从而始终处于败局。这是一种与细腻的可持续发展流呈鲜明对比的暴力风格，展现野蛮、霸气、不讲理的“星际”风格。因为先发制人，后劲难继，所以对大局观和操作的要求都极高，必须首先要发现对手的空窗期，其次要在对手的空窗期达到自己力量的最大化，然后要利用操作把优势化为胜势，每一个环节都不能出现失误，否则就是前功尽弃。

3.中华战术流

中国从来就是兵法大国，但职业联赛以前我们还不能将优秀的兵法战略系统灵活地运用到游戏里。在经过4年的职业化过后，中国选手吸收了韩国和欧洲各自的特点后又加入中国传统的经典兵法策略形成独具一格的“星际”流派。中华战术流的特点就是兼具备两家之长，又有自己的突出特点，战略上师从欧洲：意识为先，大局为重；细节上师从韩国：要求开局和初期精确的计算，强调微操的作用；自身的突出特点是战术无敌，强调战术意识，针对对手的发展用针对性最强的战术遏制对手，控制战局来赢得初中期战略主动。中华流无疑是非常优秀的，但问题是目前为止，中国的选手还需要将意识、战术和操作完美结合，才能真正达到并超越韩国职业联赛的水准。



图7

（图8），但SUPER的反应非常快，及时发现了REACH的偷矿并且马上打掉了它，针对空投马上造机场出了一架隐飞解决掉了P的运输机，P最后孤注一掷的进攻再次失败后发现资源和兵力差距太大无奈打出了GG（图9）。

SUPER和YELLOW、REACH的这2场比赛，无论是整体的战略、针对的战术、多线操作、细节控制，SUPER都处理得很完美，完败世界第一PvT的REACH这场堪称经典之作。虽然最后SUPER以1:3输掉了比赛，没有能获取冠军，但这几场比赛他所表现的能力，足以证明其在全局控制能力上的突飞猛进。



图8



图9

“星际”的完美就在于必须全面均衡，你不能仅依赖于任何一个环节去赢得胜利。而中国的人族代表SUPER也终于走到了前台，将优秀的大局观，几乎没有什么破绽的战术和推进，BT的操作组合成了一位中国“星际”人族的新皇帝，蝉联3届PLU冠军，勇夺2站CEG冠军，并且在PGL和IEST这样的世界性比赛都获得了亚军，取得中国“星际”的最大突破。平衡的代表SUPER和细节王子F91，将各自的种族带到巅峰时刻，而中国的PROTOSS在PJ和LX留学韩国之后却显得有点青黄不接，老将低迷，新人不够成熟和稳定，目前的神族颇有些暗淡无光。但在走过一个个轮回之后，可以说，《星际争霸》已经在战略战术思想上又达到了一个新的巅峰！



FIFA 07“传奇”级别门将进球大法

■河北 张剑

在足球比赛里怎样才算羞辱对手？即使是10:0怕也比不上你的门将踢进对方大门一球吧？但FIFA 07里，门将是不能被设置去踢点球或任意球的，也不能在最后一分钟冲上去冲顶角球，那我们有没有办法在运动战中射门得分呢？下面介绍一下本人的妙方。

单人模式方案1：盘球过人

此方法适用于FIFA系列的高手，不仅要求你有高超的控球和过人技巧，而且要有FIFA系列的相关阅历和经验。

首先，要选一个在控球能力上稍微强一些的门将，然后对一些防守较弱的球队，笔者试验成功进球的门将比如迪达、卡西利亚斯和切赫。

其次，选取一个好时机。最好的机会就是抓住对手发角球的机会，要具有冒险精神地按住W键出击直接抱球，抱住球后没有倒地才能算是截获成功，这时候控制门将迅速跑到禁区前方对手较少的一角，跑到不能抱球前进时按下W键放下球，带球按E键加速前进，一般可把4～5名对手甩到你身后或平行的位置（本文以门将直接面对对方11人多层次防守的高难度模式图解）。

再次，就是如何让门将过掉其他的对手了。跑出禁区后前进路线的选择要看对手还剩下几个中场球员，一般是3个，这样选某一边路的队员，尽量沿边路前进，防守队员会控制在3个以内，同时要不停地按Q键让队友协助跑位，有几率可以扯走协防和补防队员。当前进到面对对手的球员时可采取FIFA 07的一项万能过人方法：当控球加速面对对手时，在**如图1**距离时松开加速键，然后转身背对对手。注意观察，对手会在某一个侧面靠近你抢球，很简单，当对手在左侧抢球时，你只需迅速往右下加速摆脱（反之亦然），如果对手速度比你控制的门将有优势，在你摆脱后又反身在一侧贴住你，一定要尽快往反向的斜下继续加速摆脱**（如图2）**。必要时可以考虑按住Shift+E键大步趟球，只要他不犯规均可成功过掉对手。用此方法过掉1～2个中场防守队员后，由于侧向的摆脱更靠近边线，在边路面对补防上来的最后一个防守队员就要看运气了。当然也有经验可言，斜向面对他**（如图3）**，在靠近他的同时按“↑”和“→”往底线加速内切，如果他没有撞人犯规只是贴住你阻止你前进**（如图4）**，你可以调整方向，同时按“↑”和“←”进行摆脱，继续调整玩员位置，直到贴进底线并与底线平行，这时也就进入了射门范围**（如图5）**。

最后就是射门了，由于本作小角度射门的成功率提高了，这样在对方门将不出击的情况下你尽管按住“↑”和“→”并开始蓄力，因为同时在带球加速前进，所以等到力量到80%左右射门时，正好带球在球门区的端线上，已经调整到比较好射门的角度了。


图1


图2


图3

单人模式方案2：远程吊射

相信大家都知道FIFA 07可以还原当年小贝成名的远程吊射，那你就该明白按照上面的做法，当你控制门将到冲出禁区这一步时，就要选择向中路的防守队员前进。过掉他之后观察小地图，如果对方门将还站在点球点附近，那么就大胆地蓄满力量射门吧，由于各位门将的射门精度和远射能力十分有限，这一招仅适用于对手较多、无


图5


图4



法前进情况下的无奈之举，且射门一定要控制好方向，然后就看你的运气了（如图6）。



图6

双人模式方案：铲球阻挡

如果以上方法都不适合你，那么赶紧找个同党和你配合一下吧。

首先，一个人使用键盘，另一人使用手柄，且二人要在一个队伍里共同面对对手。

然后，两人中操作较差的控制门将带球，操作较好的那位负责无球控制者来实施犯规。操作差的控制门将尽量往人少的地方带球，不用你过人，把对手引到你的队友身边可以铲到他的位置就好了，这时操作较好的无球控制者便可用飞铲来铲开抢门将球的对手（如图7和图8）。当然一般情况下你是铲不到对手的，但这样在中间来个“加塞”正好可以干扰对手的抢断并把他带到一侧去，这样门将只要小小的变线趟球即可轻松前进，而后无球控制者要迅速切换到下一个球员去准备再一次干扰铲人——以此方法即可攻破对方整个防守体系使门将射门得分。



图7

需要注意，一是无球队员的控制非常麻烦，要考虑到自己队友门将的跑动路线和对手的防守路线才能铲到人；二是铲人一定要果断要狠，最好是在如图的正中位置，否则极难起到阻止或迷惑对手的目的；三是对手门将很难用此方法影响，最好让自己门将到禁区后直接射门。

以上方法由本人亲自测试在“传奇”级别通过，有图为证（图9和图10），降低级别成功几率更大，高手和菜鸟都来一试吧！



图8



图9



图10

诡异的亡灵vs凶残的兽人

■福建 那德斯

面对暴雪的诅咒，亡灵们在兽人的残酷镇压下不见天日。前期亡灵的狗和蜘蛛根本不是兽人刀斧手的对手，中期兽人的狼骑更是让亡灵叫苦不堪，后期亡灵的憎恶也难与牛头+萨满+白牛的组合匹敌。也许你会说不死还有空中的王牌——毁灭和冰霜，但在“自暴蝙蝠侠”面前那就是贡献给对方的祭品了，对方只需几头蝙蝠，便可叫你成片的空军化为骨头。下面笔者为大家介绍一种亡灵对抗兽人的战术。

1. 前期正常开局，首发英雄推荐死骑，同时在主矿旁造一座蛛塔用来防剑圣。英雄一步出祭坛就带上骷髅法杖与群狗一起奔向敌方主基地与之周旋，同时家中要不断补狗用来伐木，因为后期大师级的训练需要较多木材。与敌方周旋时，要尽早升2级主基地才能取得主动权。

2. 在2级主基地升好后，立刻补上神庙。二英雄选巫妖或恐惧，选巫妖则技能加“霜冻护甲”和“黑暗仪式”，若选恐惧就加“吸血光环”和“腐臭蜂群”。在二英雄出来后，可先进行MF来提高英雄等级，家里不断补上狗，还要量产四五头女妖（无需研究大师级），之后便生产尽量多的巫师加入队伍。期间还要注意侦察对手是否有出纯空军的意图（概率不大），若有便补上几头有网的蜘蛛。

3. 在升3级的过程中，补上一座屠宰场，3本升完后，便补上几头憎恶，并研究大师级和食尸鬼狂暴，这样部队就成型了：狂暴狗+憎恶+巫师女妖，现在可以带你上的部队去与兽人火拼了。在火拼中让女妖不断施放诅咒，巫师给狗和憎恶加邪恶狂热，给对方施放残废，同时让巫师自动召唤骷髅。如果对方是狼骑大军，一般会把注意力集中在庞大的憎恶身上，这时，不起眼的小狗就可从事频繁的攻击输出，再加上诅咒和残废，可让对方痛不欲生。如果对方是牛头大队，那么拥有邪恶狂热的憎恶和狂暴狗足以胜过被诅咒的牛头，而被杀死后的牛头会被巫师变成骷髅，这样对方就无法复活牛头了。



前期与敌人周旋



成型部队面前兽人毫无招架之力

补丁铺

《猎杀潜航Ⅲ》（Slient HunterⅢ）游侠完美简体中文汉化包v1.4版 本汉化包由游侠SH3汉化小组独家制作。请务必将英文版游戏用官方升级档升级至最新的v1.4b版之后再安装汉化包，安装之后将成为完美简体中文v1.4版。
《猎杀潜航Ⅲ》（Slient HunterⅢ）v1.4b升级档
《中世纪2——全面战争》（MedievalⅡ：Total War）7项数性修改器
《中世纪2——全面战争》（MedievalⅡ：Total War）游侠论坛精华补丁合集 本补丁包括了游侠论坛“全面战争”专区里最经典的各类补丁、游戏增强包、自制Bug修复补丁等。
《中世纪2——全面战争》（MedievalⅡ：Total War）v1.1升级档
《极品飞车——生死卡本峡谷》（Need for Speed：Carbon）完美通关档
《伊苏之起源》（YS Origin）游戏设置汉化补丁
《掠夺者》（Prey）v1.2升级档
《咒语力量2》（SpellForce 2：Shadow Wars）v1.02升级档
《哥特王朝3》（Gothic3）v1.09升级档
《EA冰球2007》（NHL07）v2.0升级档
《席德梅尔的铁路》（Sid Meier's Railroads）v1.1升级档
《伊尔2——捍卫雄鹰1946》（IL 2：Sturmovik 1946）光盘补丁
《逃亡2——海龟之梦》（Runaway 2：The Dream Of The Turtle）光盘补丁
《联合狂热赛车》（TrackMania United）光盘补丁
《文明城市——罗马》（Civ City：Rome）v1.1升级档
《啤酒大亨》（Beer Tycoon）v1.07升级档
《家庭问答》（Family Feud）光盘补丁
《足球经理2007》（Football Manger 2007）简体中文完全汉化包测试第一版 本汉化包由TWO虫论坛、FMCM论坛、游侠网NETSHOW论坛联合制作。本汉化包为FM07系列最完美的汉化包，由于目前还处于Beta阶段，尚有部分Bug需要继续修复。
NBA 2007英文版v1.1升级档光盘补丁
《疯狂青蛙赛车2》（Crazy Frog Racer 2）光盘补丁
《落银城》（Silverfall）v1.1升级档光盘补丁
《落银城》（Silverfall）法文版转英文版补丁
《魔法门之英雄无敌Ⅴ》及其资料片《命运之锤》角色造型补丁最终版
《彩虹六号——维加斯》（Tom Clancy's Rainbow Six：Vegas）光盘补丁
《物种起源》光盘补丁（附带属性修改器2款）
《指环王——中土大战Ⅱ》及其资料片《巫王的崛起》游侠全版本简体中文汉化包 游侠版主poseden根据官方繁体中文版及最新v1.06繁体中文升级档综合改良制作。本版本适用于任意英文版、繁体版、游侠繁体汉化版，使用后也支持今后直接升级简体中文升级档。
《指环王——中土大战Ⅱ》及其资料片《巫王的崛起》游侠全版本繁体中文汉化包
《雷曼——疯狂兔子》（Rayman：Raving Rabbids）补丁
《无尽的旅程2》（DreamFall Longest Journey 2）官方繁体中文汉化包
《罗马帝国的荣耀》（Glory Of The Roman Empire）官方繁体中文汉化包
《罗马帝国的荣耀》（Glory Of The Roman Empire）中文版补丁
《极品飞车——生死卡本谷》（Need for Speed：Carbon）中文版v1.3升级档光盘补丁

问题交流

1 Q **《龙骑士》**卡关了。我到木门处，已经通过魔法把门上左边的门闩拉出来了，另一根没反应，然后我就不知道怎么走了，好像哪儿也去不了，试过很多次，还没能通过呀。

A 沿原路返回，出了房子后会出现新的敌人，全部杀死后会有村民把另一间房门口的火扑灭，进去就能继续前进了。

2 Q 我在玩**《物种起源》**时，和博士进入工厂后，已经把博士带到应该有红外线控制开关的房间里了，却怎么也打不到关闭红外线的装置，请问在哪里呀？

A 你把博士带到隔壁机器边后，他就会开始工作，这时机器上会出现一个冷却瓶子，拿了之后放到那个巨型引擎实验室门口不远处的水槽里，倒进去之后就可消除门外一部分激光了。

3 Q 我玩**《亚瑟和迷你国》**，已经打到游戏48%的进度了，可是亚瑟的特殊技能始终不会用，比如怎么打带盾牌的铁甲兵啊？

A 我是用手柄的，站在盾牌兵面前，一直按住“2”（特殊动作）键就会跳到盾牌上，然后一直按住“1”（攻击）键+左右左右不停按，就可以把盾牌拆下来了。

4 Q **《迷城的国度》**中，男主角要怎么过恶魔回廊呀？

A 走到最近的一个出口，里面是圣兽，用食物可以交换到一个榔头，边上会有草药，正好补下血再冲回去战斗，传回刚才回廊的女神像前，和她对完话，再回到下面一层外廊，按攻击键查看通风口，在问题的通风口会有不同的提示，找到后使用榔头就可以了。P

1

我和其他亡灵卫兵们一起动手，费了九牛二虎之力才把托托从土里挖出来。那时他还躺在棺材里，真的把自己当作一个死人了。我们打开棺材时，看到他向我们怒目而视，责怪我们救了他。

2

托托上一次来的时候，我还来得及对他说关于他想加入亡灵的事情，我们需要再细考虑。我们当然欢迎更多的人选择我们的阵营，我们也确实在努力使更多人成为我们的伙伴，不然我们不会被派到距离暴风城这么近的墓地来接人。但对托托这个年龄的孩子而言，成为亡灵无论对他还是对我们都没有更多的意义。他身材瘦小，体形单薄，即便是被抽干了血肉的僵尸，看上去都要比他结实些。这也正是墓地的亡灵卫兵和我谈起拒绝他的理由：从体格上看，他已经该算是一个亡灵了，没必要再多变一次。

不过托托还是很热心地往墓地跑，我只好向他提出忠告：如果他再这样频繁地出入墓地，可能在他加入我们阵营之前就会被人当成不死族烧死了。但他似乎并不太在意。事实上，要不是每一次他来的时候身上总带着新添上的伤口，我早就将他一脚踢回去了。有一次我向他透露了这个意向，那正是他刚被同伴们打瘸了的那几天。他说，他倒宁愿被我踢一脚，因为他还没被亡灵踢过，但被人类踢的次数已经记不清了。

至于他为什么被打，原因相当多。体质弱当然是一个很重要的因素，而这点也恰恰说明人类在进化为不死族之前，生理以及心理的复杂性是很令人头疼的。可问题是，如果他还能有一点可取之处，或许就不会出现这个结果。或者我们换另一个角度来看待这个问题：托托这个人一定有优点，但这些优点在他所处的社会环境中既无用处也无法体现；如果换一个生存环境，他可能是个很全面的人。

这也是托托一定要加入亡灵的原因，而实际上，我们并不在乎多一个或少一个他这样的废物。他成为亡灵唯一不必担心的就是，他不会再被人骂他的存在就是浪费粮食——因为亡灵根本不需要食粮。吃死人是本性使然，与生存需要完全无关。在托托明白了这一点后，就向我吵着嚷着要变成亡灵。

托托的理由是：如果他变成亡灵，就不需要吃粮食，这样就不用让他的姐姐再来照顾他，他也就不再会因为他的姐姐从事的工作被其他孩子白眼和毒打。这又是一个思考不完全的逻辑。他的姐姐每晚走进那些男人的房间里，不单单是养活托托也要养活自己，那是她唯一的谋生手段。即便没有托托，她依然得进那些房间。而托托本人之所以被打，是由于他身体太弱——他每天的营养太差，只吃一顿饭，并且食物少得可怜。这又恰恰是由于他的姐姐没能力赚太多钱的缘故。

关键问题是，如果他的姐姐的确能把所有的钱都用来买食物，本来日子还是可以过好些的，但她的服务对象欺负她小，于是便少给了很多钱，甚至还有不付钱的时候。而且并不是拿到手里的钱都可派上用场用的，这其中一部分被暴风城的巡查队当税收走，另一部分被人用威胁讹诈等手段抢去了。这听上去似乎有些矛盾——不过并不难理解：税收是税收，保护合法权益是保护合法权益，这完全是两回事。并不代表你如数交了税，就会享受正常的安全社会保障，何况他姐姐干的那一行本来就不合法。

幽暗城一直没研究透彻人类的经济体系，从托托与他姐姐的事情就可以看出一个大概。从道理上说，自幼失去父母的孩子应该被人领养，但那段时间暴风城的经济一直不太景气，当然这个话得分两头说。一部分人不知什么原因，日子过得更加宽裕，其他人则越来越困难。因此就形成了这样一个死循环：有能力领养托托姐弟的人不想领养，而想领养他们的人又没有能力，并且暴风城的孤儿院不知为何也不肯收留他们（借口当然很多）。这样看来，他们就只好自己找工作了。但他们的年龄太小，没人敢雇佣他们，合法的工作是不可能找到的，于是暴风城就多出了两个不安定分子。

但我怀疑托托并不清楚这其中的道理，他的一切想法都与他同他的姐姐每天承受的辱骂与殴打密切相关。在他向我所说的众多理由中，变成亡灵回去吓死那些对他们姐弟拳脚相加的家伙是最常被提到的。我向他解释说，变成亡灵后我们要听从幽暗城的指挥，而不是私自行动给目前



游戏背景　魔兽世界

铁炉堡的故事
亡灵托托

■[AOQ]cat

林晓：不少读者认为两个页码对于《游戏剧场》实在太少了，我也曾经有过冲动，到主编大人办公室门口撒泼打滚多要页码。但有位志向不俗的艺人制止我这么胡闹，他说：“浓缩的都是精华！”

2006年《游戏剧场》最受欢迎的小说正在评选中，如果你的评选和最终结果一样，你将获得奖品，真的。

的紧张局势添乱。何况幽暗城的军队在越过铁炉堡之前是不可能到达暴风城的，除非恐惧魔王亲自带着人坐着飞艇空降到荆棘谷绕过来。

但托托惟独对这个事听不下去，从他第一次来到我这里开始，每次都要花至少一个小时来描述有朝一日他复仇时的情景，而这种情感对不死族来说是不可思议的。我试图向他说明，在他成为不死族后，不可能有仇恨或是悲伤喜悦以及其他类似的感情，何况我们与暴风城有协议。这个协议在他们那里可能是个秘密，可在我们这里却是尽人皆知。但这事我不能告诉他，就是说了他也不会相信。他太相信暴风城的宣传，或者说是我太相信幽暗城的宣传。总之，我们两个其中有一个是不知道真相的。

不过看上去似乎他是对的，他提到这些时斩钉截铁，因为他的同伴们叫他去死的时候也说过一些关于亡灵的话，同样斩钉截铁。他不断重复那些加在他和他姐姐身上的诅咒，之后就又是那一套要变成亡灵呀之类的废话，并且眼睛冒着光，人变得异常兴奋，仿佛已经见到自己躲在幽暗城里与憎恶跳舞，或是一口一口咬着昔日同伴的尸体。一见到他这种目光，我就怀疑他是不是早已经变成了亡灵，只不过那种狂热更像是巫妖王的手下而不是我们被遗忘者。这也就解释了在上一次燃烧军团入侵之前，我们亡灵一族为什么会冒出那么多追随者，并不是所有人看到亡灵都惟恐避之不及，恰恰相反，有相当一部分人是心甘情愿加入的。

但我怎么也想不到托托竟然被装在运尸车上被送到我面前，更想不到的是他居然还没死。直到后来通过其他陆陆续续从暴风城来加入的伙伴嘴里才知道了一个大概。

事情很荒唐：暴风城里的一个孩子指责他偷了他们的洋娃娃。那当然不是他干的事，并且这个指控发生后还不到一个小时，就有不下30个人看到一前一后两个孩子在暴风城中追逐，领头的那个手里拿的正是他们宣布被偷的那个洋娃娃。但在这一幕发生后不到两小时，也就是指控不到3小时的时候，托托因为“偷窃”的罪名被巡查队逮捕。

巡查队并没打算太过为难他，何况他们的目的只是为了逼迫他的姐姐来陪他们一晚而已。但当托托的姐姐满面焦急地出现时，托托立刻猜到了会发生什么事，于是他当着众人的面，狠狠咬了巡查队长一口。这完全是在做无用功，结果适得其反——他被巡查队打得半死，并且也没能帮上他姐姐的忙。

托托并不清楚他给姐姐带来的麻烦有多大，他在闯了那个祸后不到两秒就感到头的右侧挨了重重一击。他感到脑袋在嗡嗡作响，很明显他的耳朵被刚才那一下打聋了。



不过这才刚开始，之后他又被重重踢了一脚。由于他过于瘦小，因此不能像成年人一样结实地承受住这一次打击。他被踢得飞了起来，身体脱离地面，直撞到墙上。在他的头部与墙面接触的一刹那，发出了一声任何人听上去都会吓一跳的巨响。托托居然还能勉强爬起来，随后发现两眼看什么都是红色的。他用手抹了一把，看了看那鲜红色的液体，他的头还在冒着血。此时他听到了姐姐的哭喊声，然后眼前一黑，就什么也不知道了。

3

暴风城的法律制订得很详细，明确规定了哪些人是受保护的（比如巡查队长），哪些人是不受保护的（比如托托和他姐姐）。当然，也会发生一些例外，例如一些本该受保护的人干出了些比较出格的事。这种事当然需要讨论，所以最高行政会议就开始开会商议。但从开会讨论那一刻起，一直到他们最终商量出一个决定之前，对事情不会也不可能有一丝一毫的帮助——虽然这期间事情一直在恶化。如果说，他们能在持续多年的经济恶化中，对托托姐弟和同他们命运相似的人采取了哪怕一个有效措施——就算效果很小，托托也不会直到现在仍整天向我吵着要做个亡灵。不过话说回来，不受保护的托托的姐姐，在突然抢过受保护的巡查队长的剑时（尽管她还曾犹豫过究竟是真的该刺出去还是只威胁一下），经过训练的卫士们拔剑营救他们的队长时是十分果断的，并且展开进攻也是毫不犹豫的，因为他们是在捍卫暴风城的法规。

托托醒来的时候，我们正在掀开他的棺材。他大概还不清楚在他昏迷的这段时间里，他与他那个被当场处决的姐姐和新被处决的犯人一同被装到运尸车拉到了我负责的墓地，并且还把他给埋了。要不是我后来及时把他给挖出来，他一定不会想到自己会死得有多痛苦。不过看上去他似乎对死更感兴趣，于是我又不得不花费了整整3个小时的时间才向他说明白两件事：

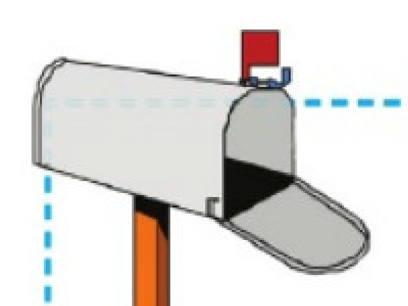
第一，不是所有的死人都可以变成亡灵的。他姐姐就是不具备成为亡灵条件的死人之一，所以只能永远埋在地下。

第二，活人也不是随便想变成亡灵就能变的，得吃了幽暗城专配的药才行。这种药在上一次帮助燃烧军团入侵时当作瘟疫广泛使用，但眼下我手头没这个药，除非他自己去幽暗城找亡灵们要。

托托表示他愿意去幽暗城找那个药，顺便就直接留在那里更不错。但问题是，他一个活人不能就这样和其他亡灵一队跑到飞艇那里，然后飞到幽暗城去报到。幸好西尔娃娜斯大人亲自派来一个信使传递了口信：如果托托有办法自己越过铁炉堡走到幽暗城，则允许托托以比其他普通亡灵更高的形态存在，因为她正好需要多个巫妖帮忙。诚然，托托不懂任何魔法，但这算不上什么问题。因为他明白，如果他还打算报仇的话，就一定要以高等级的形态出现，而这是唯一一个机会。

托托站在姐姐的坟前，瞪着几乎同亡灵一样大的眼白，口中念念有词，或许是在向一直与他相依为命的亲人作最后的告别。其实我与其他亡灵卫兵都很清楚他的愿望：要么一起做人类，要么一起做亡灵，姐弟两个永不分离。但这世上不如意的事很多，相比之下，他还不如像其他孩子一样许愿要个洋娃娃。因为从目前看来，无论托托做人类还是做亡灵，姐姐都不能和他在一起。

向姐姐作完告别后，托托站起身，埋葬了人类的最后一滴眼泪。然后他趁着月色，朝着遥远的幽暗城的方向走去。



印象大软

01期“大软”的网游内容少了很多，但是“魔兽”、《踢踢球》、Aeronauts的介绍都比较有意思。我觉得大家对于网游部分的抱怨主要就是因为太千篇一律了：职业选择、何处练级、如何加点……所以新意是关键。综合评论一下：“要闻闪回”缩水到双周回眸很赞。以前的大多数要闻过时不说，阅读价值也很小。“记者视点”缩水，不爽，这可是很大的乐趣来源啊。原来的两个专题变成一个这点很不爽，极不爽。虽然有时专题深度不够、价值不大，不过瘦死的骆驼比马大。一个即使是评价很低的专题也是值得一读的，希望以后能够考虑一下加码。“硬件评析”这一期的《蓄势待来年》很不错。（天狼追月）

听同学说07年01期“大软”已经有卖的了，放学便迫不及待地奔去书摊，拿着书在车上看了一路，差点坐过站，汗……

刚拿到书时有些失望，感觉分量明显比06年的轻多了，不过毕竟是5块一本了。但还是很希望你们能多加点东西，才128页，东西实在有点少。对新“大软”也没什么太多要求，就是希望能多写几页，多些常用的软件和硬件内容，尽量少写游戏介绍，游戏和软硬件比例最好能控制在1/3或1/4比例之间。（bluesky_cheng）

2007年01期《大众软件》拿到手中，第一感觉是缺少了以往的厚重，但很快我被依旧无限精彩的内容吸引了。看过《2006中国电脑游戏产业报告》后感慨万分，又是一年“电脑游戏报告”，又是一次关于“中国电脑游戏”的综合调查与评述。在2006年单机游戏领域中，我们看到了经典的延续，看到了大陆原创单机游戏的星星之火，看到了正版游戏销售的新渠道，看到了民间个人游戏开发的热情，这不都预示了单机游戏即将走向复兴之路吗？网络游戏领域也是一片红火，“永久免费”已成为网游发展的大趋势，国产网游也在国家优惠政策的推动下蓬勃发展，但仍反映出国产网游原创性差、高产不高质的缺点。总之，2006年已经过去，中国电脑游戏史上又翻过了一页，那就让我们一起期待2007的辉煌！（cpfhuman）

作为有2年软龄的“软饭”，拿到新版“大软”时有种说不出的滋味，虽然还是原来熟悉的封面，打开却发现风格全变了，就像许多网游里的“转生”。新版阅读时给人一种轻快时尚的感觉，而老版则给人以沉闷的感受，“浓缩的就是精华”很好地体现在“新软”上。读完之后很是不过瘾，可能还是因为页码少了将近1/3的原因吧。既然是“高考”嘛，我给650分好啦！（雪硕张）



林晓：01期拿到时，我正在接读者的电话，不由得就“呀”了一声，01期比我预想中的好得多。陆续收到的读者来信也认同了我的判断。我们一直在努力，这，读者是眼明心知的。2007年03期的《大众软件》，给你留下的第一印象是什么？请E-mail：linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到相应的稿费。

01期赞！和2006年第24期杂志比较，广告由23页缩减到了12页，整本杂志由192页变成了128页——都缩水不少，但整体感觉更实用了，不像以前内容有零碎、繁杂的感觉。而且广告安排集中，没有插页广告，也就没有了以前看杂志时总是想起某牙膏广告的烦恼——那个忽然发现一排牙中间插了一颗青蒜的广告。排版更时尚，还加入了“漫版”小编，提高了可读性。干脆连“新品初评”栏目中的小编头像也换了吧（虽然照片都很帅），很关心这些形象以后如何使用？（蓝郁的河马）

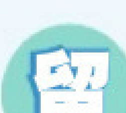
我有幸见证了“大软”的两次改版，这次“大软”的改版给我带来不少惊喜。虽然拿到“大软”的第一印象是比06年的轻薄了不少，但全彩128页加上高质量的内容，杂志的可读性丝毫没有减少。此外，07年“大软”的读者回函卡中还附带了一个刊花，收集齐全年24枚还能得到礼物，这也算是“大软”对于忠实读者的特别奖励吧。偶对于这个活动非常支持，同时盼望在年底时能领取到一份礼物。

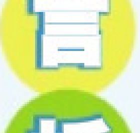
看了《薄荷糖、可乐和网络传奇》一文后印象很深，如果仅仅是为了刺激而拿自身开玩笑实在是不值，毕竟健康用什么也换不来。我对那位刚刚睡醒就被塞了两块薄荷糖、5分钟后又喝了一瓶可乐的编辑深表同情。（废话篓子）

一拿到手便感“大软”薄了许多，但果不其然对得起一句“浓缩就是精华”，5元、全彩、内容依然朴实广泛和重点突出，又有什么会使“大米”们不为新版“大软”而兴奋。17个板块和全彩的色泽冲击足以证明07“大软”的丰富。总之，07“大软”的改版进步是肯定的。编辑部通过《2006中国电脑游戏产业报告》的深入分析，让众多游戏参与者在从侧面看到游戏产业状态的同时也了解到其中发展的艰辛历程。祝中国的游戏产业蒸蒸日上；在07年走得更好，也愿新一年的《大众软件》不断进步，继续我们永远的第一选择！(蔺焕

订阅信息

杂志邮购订阅地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室，邮编100036。单本杂志5.00元，邮购需另加3元挂号费。咨询电话：（010）—88118588—8000。



林晓：亲爱的读者，你们的来信给我很多乐趣——真的，刺激我的肾上腺分泌，让我精神振奋。比如我花费很多时间猜测某人究竟在白纸上写的是阿拉伯语还是法语，比如在一堆来信中抽到某位同学想给他当期幸运奖品时却发现他只留下通讯地址而没有留下姓名，比如奋力撕开十分结实的牛皮纸信封后看见其中空空无物……谢谢那些给我枯燥办公室工作增加了无穷乐趣的来信者。

不过，广西那位要手机的读者恐怕要失望了，我们杂志从来没有提供过手机作为幸运读者的礼物。那位寄来慢性疲劳综合症测试问卷的朋友，你真的很细心，可我不敢给小编们看这个测试，怕他们集体要求休假，老编发怒……



我提一个建议，咱们“大软”中游戏介绍极其评测在开头都有电脑硬件要求，但不是很详细，尤其是当年的353。希望可以说明游戏最低要求的配置，比如说要求显卡必须要硬件支持DX8、DX9才可以玩什么的，这样才不会买了盘发现不能玩，实在郁闷。对了，林晓姐姐，我是一个狂热的“实况”玩家，请问编辑部里谁玩这款游戏的水平最好？千万不要说是King啊！（天津 何民柱）

林晓：建议以反映给游戏编辑了。至于编辑部里谁“实况”玩得好，天啊，这个答案我怎么能告诉你！否则会引起极其血腥暴力的PK……



林晓姐姐，我是“大软”的忠实读者。今天买到了07年的01期，很高兴看到了游戏“武魂”的活动！“武魂”是我最早接触的网络游戏，我被它深深吸引。可后来由于私服太多，游戏关了，这让我们玩家很是伤心。

看到你们杂志中又出现了“武魂”的身影，我又惊又喜！我决定重新投入“武魂”的怀抱，感受它带给我那第一次游戏中的感动！谢谢你们，是你们让我又与“武魂”相逢，是你们让我又拾起丢下的友情！真的非常谢谢！

希望在以后的杂志中也能看到“武魂”，让更多玩家知道这个游戏。（网友 忆统天下）

林晓：没有玩过“武魂”，但我相信，真正的好游戏总是会挺过难关活下来的。



我也是“大软”的骨灰级读者，1995年的创刊号现在还留在家里，但后来的一些原因没有继续购买，现在家里的大软只到2003年的。后来自己学了计算机，却觉得“大软”没有以前的味道了，现在的“大软”已经慢慢淡出我的视野、我的生活了……祝愿《大众软件》越办越好，祝愿“大软”的Fans们能从中得到更多的知识。最后，我引用《大众软件5周年——写在杂志边上》的开头语来结束我的访问——“与其相濡以沫，不如相忘于江湖”。（网友 雨的印记 ）

林晓：“大软”是一辆电脑爱好者的巴士，下了车的你，希望一路走好。



“网络时代”栏目长期征集网络热点话题，要求话题特色鲜明，或新颖或有趣或尖锐。话题请用200字左右交待清楚，发信到phair@popsoft.com.cn。一经采用，编辑部将对提供话题者予以奖励。








林晓：右页文章转载自《人物周刊》，并取得作者以及《人物周刊》授权，请勿转载，否则作者及《人物周刊》将追究其法律责任。

责编之觉悟篇

■星尘

“当责编就要有觉悟。”

“什么觉悟？”

“死的觉悟！”

责编是一个严肃的字眼，也是一个痛苦的字眼。当责编自然是每天最早到、最晚走，时刻准备着伺候各位大编辑。

“责编，打印机不动了！”

“责编，我的纸样回来没？”

“责编，赶快给我们订饭。”

……

其实，责编就是管这些鸡毛蒜皮却又不能出错的各个环节。责编负责监督编辑及时提交稿件，与其说是监督，不如说是哀求：“求求你赶紧交稿吧。”

大编辑懒洋洋地抬一抬头不拿正眼瞧你：“等明儿吧……”于是你就知道你又挨了一“刀”，离死更近了一步。

作为新年的02期责编，我非常有幸承01期责编8神经之光，许多新年改版需要调整的责编内容都帮我处理齐备，实在不枉其3年01期责编的美誉，因此在这里谢过了；当然，其拖稿一天不交，自然也要受罚——负责编辑部众人的晚饭。赏罚分明，我这个责编不错吧。

其实责编是有很重要的事要做的，编排页码、制作目录是最不容许出错的环节，因此一定要学好小学数学；同时，在各个页码大户的栏目之间调停，通常是页码紧张了就去“吃”这些大户。当然，吃大户也是有代价的。

“Cross同学你看你这么多页码，少两页给别人也没关系，就让出来吧？”

“不行，我文章多、文字也多，页码少了没法排啊。”

“你稍微挤挤，我可以报告一顿饭。”

“一页一顿饭，否则免谈……”

“成交！”

就在所有栏目排版完成、所有人都离开之后，责编还要看看已经中天的明月，拿着一大堆样稿核对页码和文章标题，检查排版上的错误，基本上回到家的时候就能躺到床上一动不动了，这在编辑部被称为“死”。责编就是要置之死地而后生，死而复生之后，自然能对责编这一职业有更深刻的认识。

林晓：星尘认识既然这么深刻，我就不多唧唧歪歪了。





由《大众软件》杂志社自主开发并运营的网络游戏《大众软件在线》目前已经内测，许多没有赶上封测的玩家终于能够一睹游戏尊容了。作为独家报道媒体，本刊上期为读者们介绍了游戏的主创之一——主程序星尘，本期我们为大家介绍将在内测中全新开放的部分NPC。

本游戏纯属原创 如雷同必是抄袭

■北京 至尊一枪

Artec

所属阵营：应用组

NPC背景：邪恶的吸烟协会老大，维持着一个复杂的关系网，提供多个新手任务。如果新手在10级之前不接受两个以上Artec的任务，会在厕所场景遭遇烟协小弟、烟协帮凶、烟协小流氓等低级别怪物的攻击。

NPC技能：可在Artec处学到的主要技能是喷云吐雾（点燃一支香烟，使对手眩晕3秒钟，冷却时间1分钟）以及勒颈（控制对手，使他丧失还击能力5秒，冷却时间5分钟）。

主线任务：招募新人。为了对抗饼协的壮大，烟协亟需招募新人。如果你能在某家肉饼店为烟协招募到3名新人（招募一人需要支付DR币20G，且玩家魅力值达到120），可得到一个15级时的极品头盔——毒气面具（+5耐力、+6精神、-1敏捷，免疫一切毒系攻击）。

总结：新手可通过Artec提供的任务迅速提升烟协这个势力的声望，买到一些不错的防具。但烟协技能多属于毒系，施放时大多损耗自身生命，学习前可要三思。

Cross

所属阵营：娱乐组

NPC背景：传说中的“椅子居士”，心地善良，是新手村唯一的新手辅导员和治疗材料供应商。你可在Cross处打听到许多对新人有用的游戏知识。

NPC技能：可在Cross处学到的主要技能是气定神闲（召唤一把椅子并在椅子上打坐，提高体力和法力恢复速度50%），对初期打怪很有用。此外，你还可在这里买到大量的恢复类道具，如大力丸、神经药剂、虎皮膏药等。

主线任务：痔疮药膏。这是从实习生转职为校对高手的职业任务。Cross正在研制对付久坐的痔疮药膏，但是还缺几味药材，希望玩家能够帮忙。在恩济西街的中药铺买到赤芍、白芷、蒲公英和土茯苓各（每样耗费DR币50G）200克交差即可。

总结：Cross处出卖大量恢复药剂，但价格不菲。可首先完成“空手套白狼”任务将魅力值提高到150再去购买，一般能打到9折。

飞鸟冰河

所属阵营：记者组

NPC背景：前砖厂老板，因喜欢打抱不平得罪了地头蛇，不得不放弃生意，隐匿在编辑部。在游戏中，他是初级记者训练师。

NPC技能：冰河的主要技能是投枪匕首（掷出一杆标枪，同时甩出一把匕首，使对手被缴械，持续5秒钟）以及满嘴跑火车（用言语迷惑对手，有一定几率使对手的攻击力大幅下降）。

主线任务：你大爷。冰河说，当记者首先要练胆子，如果玩家敢依次问候某家肉饼店6名顾客的大爷，可得到任务奖励——创可贴10个。注意，问候大爷后，顾客将有一定几率变为PvP状态攻击玩家，此时可花费一定的DR币赔礼道歉。此处不建议和顾客打起来，因为顾客可能会召唤亲戚助战，而初期的实习生还无法抵御群攻。

总结：冰河任务比较凶险，但这是对转职为记者的考验之一。建议练记者职业的玩家不要错过这个任务，否则在编辑部遇到记者大师——生铁的几率会大大降低。

King

所属阵营：老编

NPC背景：伟大的支撑腿毁灭者，曾在一场比赛中铲死6人且己方被罚下5人导致比赛提前结束。King是高级责编训练师。

NPC技能：King的技能最适合真正的斗士，如灵魂附体（召唤一名格罗索为你作战，提升伤害30点，持续10秒钟）和暗影控制（降低对手的战斗力）等。

主线任务：实况比赛。如果你在一场实况比赛中以3个以上的净胜球失利并被铲伤4人，则可获得任务奖励——狗裁之哨（副手物品，迷惑一名小编，使他言听计从，持续30秒）。

总结：随着公测后等级封顶的取消，King处还会提供更多的责编任务，也会开放更多可以学习的责编技能。责编祝福套装也需要花费DR币在此处购买。

小贴士：《大众软件在线》是一款免费运营网游，游戏中积累DR币是个痛苦的过程，而任务里用到DR币的地方又狂多。建议大家买DR一卡通比较方便，人民币30元可买60G的DR币，相当便宜，而你同时也节省了练级的宝贵时间。

大众软件在线
●制作：大众软件 ●运营：大众软件
●游戏状态：1月15日2次内测 ●官方网站：http://www.popsoft.com.cn/poponline

林晓：这一次的活动和数码产品有关，奖品很实用呢。答案截止日期为2007年2月1日（信投以当地邮戳为准）。答案信寄北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层“03期大众活动”收，邮编100036。E-mail为linxiao@popsoft.com.cn，请在邮件主题中注明“03期大众活动”。我们将从来信的正确答案中抽取幸运读者，给予奖励。

影像·从心——尼康映像“Nice Shot”有奖问答

（尼康D40数码单反相机评测见上期“新品初评”栏目，S7数码相机评测见本期杂志第12页）

奖项及奖品

一等奖5名：奖品为《Nikon Nice Shot for DIGITAL》摄影教材1本＋《尼康探索》画册1本＋尼康棒球帽1顶

二等奖5名：奖品为《Nikon Nice Shot for DIGITAL》摄影教材1本＋《尼康探索》画册1本

三等奖10名：奖品为《尼康探索》画册1本

问题

1.尼康D40数码单反相机可使用什么样的镜头进行自动对焦？

A.尼康AF　B.尼康AF-S　C.尼康AF-I

2.尼康D40数码单反相机使用什么样的存储卡？

A.CF卡　B.SD卡　C.xD卡　D.记忆棒

3.尼康S7数码相机采用什么样的防抖技术？

A.VR　B.IS　C.SR　D.没有采用任何防抖技术

4.尼康S7数码相机的最大有效像素是多少？

A.500万　B.700万　C.710万　D.800万

5.本刊2007年第2期尼康D40相机评测文章中的人像样张模特是？

A.壹分　B.魔之左手　C.冰河　D.大漠小虾　E.以上都不是



本次活动的奖品

看评测·赢大奖——乐之邦系列音频产品有奖问答

（乐之邦系列音频产品评测见本期杂志第8页）

奖项及奖品

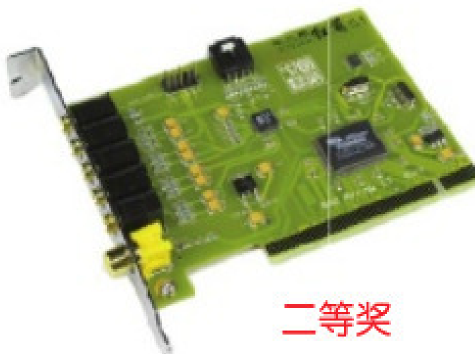
一等奖1名：奖品为乐之邦SVDAC05解码器

二等奖1名：奖品为红箭5.1声卡

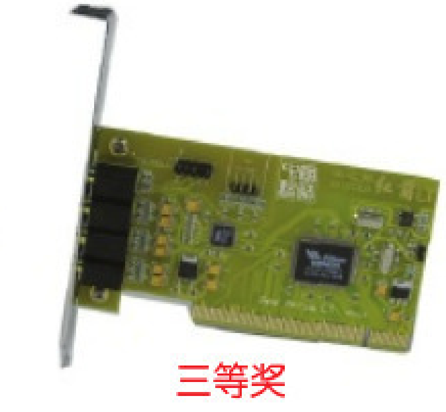
三等奖1名：奖品为红箭LT声卡



一等奖



二等奖



三等奖

问题

1.红箭系列声卡的主芯片来自？

A.威盛　B.英特尔　C.AMD　D.创新

2.乐之邦SVDAC05解码器的采样率是？

A.24b　B.16b　C.32kHz～192kHz　D.24b/192KHz

3.SVDAC05解码器拥有以下哪些功能？（可多选）

A.耳机放大器　B.开关机冲击噪声消除　C.USB输入　D.以上都是

4.红箭系列声卡的模拟输出达到（ ）。

A.24b/96kHz　B.16b/44kHz　C.24b/48kHz　D.16b/96kHz

VIA 威盛电子 we connect

威盛电子“中国芯知识问答”（第二辑）获奖名单

（2006年第23期活动）



特等奖1名：奖品为PS2游戏机1台

吉林　杨　东

全胜奖3名：奖品为魔兽手办各1个

辽宁　杨　辰　　北京　周诗杰　　陕西　曹　克

优胜奖20名：奖品为魔兽600点卡各1张

辽宁 滕海东	浙江 何琦	江苏 钱芦芦	河北 张新艳	天津 赵金辉
四川 徐靖	江苏 倪黄建	安徽 戴欣语	山东 张晓东	云南 王凌亚
福建 许超达	湖北 周学坤	广西 黄晓华	河北 王保科	四川 李季杰
上海 吴峰	广东 刘昊	黑龙江 康凯	河北 刑龙颜	重庆 王登溪

（注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄）



爱玩的理由

■晶合实验室　Cross

俗话说，爱一个人不需要理由。而实际上呢，爱一个人是不能没有理由的，是不可能无缘无故的，哪怕我们喜欢的只是游戏中的虚拟人物——游戏玩多了，差不多每个玩家心中都会有他（她）中意的游戏人物。就拿我本人来说，《地狱邻居》（Neighbors From Hell）里的“坏”小子曾带给我整整一周的乐趣，看见他的“坏”样儿我就想笑；《波斯王子》从一代的“小白人儿”救公主，到如今《王者无双》中刚猛无畏的骁勇战神，其勇者偶像的地位在我心中从未动摇过。当然，游戏中的MM们也是很让人喜欢的。不过对于我而言，最喜欢的并不是荣获2006年度鹰头马奖提名的古墓派美女——劳拉·克劳馥，而是多年前在浣熊镇里的僵尸群中搞生存大比拼的女警克莱尔。那么，想必各位玩家心中喜欢的游戏人物也是各有不同吧？不妨与大家分享一下。其实正是这些可爱的游戏人物，才让我们对游戏产生了感情，让我们变成一群爱“玩”的人。

后院 新绿：

我选Max Payne。Max不知道上辈子犯了什么错，让他这辈子陷入一场无法自拔的堕落中，爱人、仇人，常人无法面对的，他却勇敢地面对了。虽然说人在江湖身不由己，但他奇迹般地保住了他的正义感。有人恨他，因为他太无畏、太坚持；有人爱他，也正是因为这些。要说什么叫有血有肉，就是这个人了！

后院 吸毒的惯偷：

我们无敌的、伟大的、邪恶的悲剧英雄——阿尔萨斯。没错，就是他，为了力量而走上不归路的死亡骑士。

后院 傲慢的海盗：

《合金装备》永远的主角Snake，这位命运多舛的英雄在逆境中显示出的从容、冷静、潇洒深深打动了我，悲惨的宿命更突显了他的不屈。

编辑 Cross：英雄的故事告诉我们，游戏因为英雄而富有魅力，英雄可以震撼玩家的心灵。所以，爱玩的理由就是——英雄。例如名列本期网游排行榜第一名的《魔兽世界》，之所以从开始内测时便人气旺旺，在我看来，与其之前的单机游戏作品《魔兽争霸》中诸多英雄人物的杰出表现有着密切的关系。还有本期单机游戏上榜的《盟军敢死队3》，其中那几位个性鲜明的二战英雄，相信玩过游戏的人再过10年也不会忘记他们。

后院 Bateau：

让我留恋的游戏人物太多了，最后我定格在了《侠盗猎车手——罪恶都市》的Tommy身上，他的故事让我印象深刻。虽然《侠盗猎车手》系列始终以暴力著称，但是抛开这点，又有什么能让我拒绝他？永远的侠盗！永远的Tommy，永远的夏日T恤！

后院 见怪向前冲：

最近比较喜欢波斯王子，尤其是3代里的王子，一正一邪。还有，我比较喜欢黑暗王子的形象动作，实在太帅拉！

后院 卡拉马佐夫：

《侠客英雄传》里的唐铃！武侠小说看多了，对神秘的唐门有莫名的好感。

后院 tiykkkkk：

我最爱《剑侠情缘Ⅱ》里的南宫飞云。人长得清秀帅气，而且他和“小仙女”的爱情又凄美又动人，无限的怀念啊！

编辑 Cross：侠客飞檐走壁，惩奸锄恶，是许多人从小的偶像和梦想，而游戏则可让玩家圆此美梦。所以，爱玩的理由就是——侠客。像本期单机游戏榜中的《轩辕剑伍》，还有网络游戏榜中的《剑侠情缘Online》等，之所以能够上榜，都是因为本榜主侠客练得爽……Oh，no！是因为广大玩家、读者们的积极投票。这说明不论中国侠客还是外国侠客，古代侠客亦或现代侠客，对于游戏玩家的影响力都是不容忽视的。

后院 hey：

《寂静岭2》中的James！就是他的自我救赎，让我第一次为游戏流下眼泪。

后院 啊尔萨斯：

“仙剑三”中，当唐雪见跳入铸剑炉中的那一刻，我无语了，只觉得屏幕突然模糊了。

后院 霸道超超：

我喜欢的人物不是什么英雄，而是暗夜的小精灵——无数的小精灵毁灭自己的身躯摧毁了阿克蒙德，难道不感人吗？

后院 鸽子守护神：

《使命召唤》里的美国101师士兵、英国SAS士兵、苏联红军，正是这些小人物，活生生的，有血有肉的，他们告诉了我，战争是多么残酷。

编辑 Cross：什么叫玩得投入？感动了才叫投入，相信前面发言的这几位一定都是玩得很投入。从理论上说，当一个玩家把他的精神力投入到游戏中人物的身上，随着游戏情节的深入感同身受。这个玩家有可能被感动，而这个被投入精神力的游戏人物，也往往会成会玩家的最爱。所以，爱玩的理由就是——感动。在这一方面，网游玩家在MMORPG中多会有深刻体会，而单机游戏玩家则会在各种类型的游戏中都可能体会到。因此，各种类型的单机游戏都会有深受玩家喜爱的游戏人物出现，而国内外大批玩家Cosplay各种游戏人物便是最好的证明。P

龙虎榜——我正在玩的游戏

TOP TEN

网吧流行游戏排行榜

	名称	指数
1	魔兽世界	
2	跑跑卡丁车	
3	劲舞团	
4	街头篮球	
5	QQ幻想	
6	大话西游 II	
7	泡泡堂	
8	蒸汽幻想	
9	征途	
10	武林外传	

网吧调查

100台机器以下（含100）

兰州盼福网吧，乌鲁木齐四合网吧，北京梦桦源网吧，福州奥丁网吧，长沙星月网吧，长春达信网吧，成都子君网吧，郑州智慧岛网吧，大连盛名网苑，广州君悦网苑等。

101～300台机器

重庆爱伊网城，长春英图网络联盟神舟店，兰州名典网络，乌鲁木齐网络天下，北京福鑫网吧，福州聚点网吧，长沙大茂网络会所，大连哈雷网吧站，武汉心语网吧，成都长城网络文化家园交大店，郑州情缘网络会所、中升网吧，青岛爱书人网吧，沈阳格点网吧，昆明晨海网吧等

301～600台机器

长春笑笑网络，重庆天人网站、银河网城，兰州顶级网络、腾风帝魔网络，乌鲁木齐聚E网吧阳光店，成都天府网吧，南京趣尚网络、星沙网络服务中心，北京五间楼网城，天津新阳网络广场，广州绝顶高手网吧，西安和平网吧旗舰店等

网络游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	运营公司	名次升降
1	魔兽世界	2597	暴雪	2004年	第九城市	○
2	泡泡堂	2372	Nexon	2003年	上海盛大网络	↑
3	魔力宝贝	2164	艾尼克斯	2002年	史克威尔艾尼克斯	↑
4	仙境传说Online	2063	Gravity	2003年	上海盛大网络	↑
5	梦幻西游	1977	网易	2003年	网易	○
6	大话西游 II	1858	网易	2002年	网易	↓
7	天堂 II	1700	Nc Soft	2003年	新浪乐谷	↑
8	QQ幻想	1543	腾讯	2006年	腾讯	↓
9	轩辕剑网络版	1461	大宇	2003年	网星	↓
10	剑侠情缘Online II	1413	西山居	2005年	金山公司	↓

单机游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	分数	名次
1	极品飞车——无间追踪	1459	EA	2005年	9	↑
2	三国志11	1341	KOEI	2006年	8.8	↓
3	NBA Live06	1338	EA	2005年	8	--
4	职业进化足球5	1287	Konami	2005年	8.5	↓
5	FIFA 06	1236	EA	2005年	8.2	↓
6	盟军敢死队3——目标柏林	1179	Pyro Studios	2003年	8.5	↑
7	侠盗猎车手——圣安地列斯	1042	Rockstar Games	2005年	9	○
8	信长之野望——革新	987	KOEI	2005年	8.5	↓
9	轩辕剑伍——一剑凌云山海情	931	大宇	2006年	7.5	↓
10	上古卷轴IV——湮没	899	Bethesda Softworks	2006年	8.8	↓

邮发代号：82-726
零售价：¥5.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN